

Дополнение к свободной системе ролевых игр ДЕТАЛИЗИРОВАННЫЙ БОЙ v3.03

Годмейкер 2002, Фобос 2007, Атрилл 2009

Зачем нужна эта книга

Первоначально боевая система «Мира Великого Дракона» была очень сложна и полна разнообразных модификаторов, которые очень нравились опытным игрокам, но новичков могли весьма напугать.

Например, если хоббит делал ложный выпад, прицеливался в руку противника и случался критический удар, то число бросков кубика могло перевалить за десяток! Это было платой за подробную, детализированную систему боя. Это было убрано, начиная с редакции 3.02, но породило несколько курьёзных ситуаций. Например, лучник мог попасть противнику в глаз и тот не получал особенных неудобств по сравнению с любой другой раной. Когда Вы набираетесь достаточно опыта в системе, Вы начинаете нуждаться в большей проработанности. Эта книга утолит Вашу жажду хотя бы чуть-чуть.

Что Вы найдёте здесь? Вы встретите много нового оружия, узнаете о новой системе учета брони, ознакомитесь с тактическими модификаторами и модификаторами атак по частям тела, расширенной системой критических ударов, которая заменяет стандартную, а также несколько других модификаций.

Вы можете взять отсюда всё, что считаете необходимым. Используйте часть книги или всю целиком, не используйте её вовсе — это решать Вам. Правила должны просто позволять Вам играть. Не будьте рабом правил.

Новое игровое оружие

Мы не стали включать в это дополнение такие экзотические типы вооружения, как кнуты или болас, но стандартная таблица оружия значительно расширена.

Новые параметры персонажа

Базовый шанс критического промаха (БШКП) — это вероятность весьма неудачно атаковать врага. При такой атаке герой может случайно сломать собственное оружие, не удержать равновесие и упасть или даже ранить сам себя. Чем ниже удачливость персонажа — тем выше этот шанс. БШКУ считается по формуле $(10 - \text{Уд})/2$.

Расширенная система ранений

Ущерб критическим хитам говорит о том, что повреждены жизненно важные органы. Он всегда означает серьёзные проблемы. Так, при не перевязанных ранах герой будет каждый ход терять столько обычных хитов, сколько у него отнято критических. Например, если у него 30 обычных хитов и нанесён урон 10 критическим, то за три хода у него не останется обычных вовсе.

Когда заканчиваются обычные хиты, каждый ход персонаж будет терять по одному критическому хиту. Вдобавок, все умения героя снижаются на число, равное ущербу критическим хитам.

Когда критические хиты падают ниже пяти, каждый ход кидайте чек к10 на Волю. При его провале персонаж теряет сознание.

Кровопотерю можно остановить, перевязав раны или применив нужные заклинания.

Если герою нанесён ущерб по обычным хитам, то его состояние так же может ухудшаться, хотя это и не так опасно.

При не перевязанных обычных ранах персонаж должен каждый час кидать чек 3д/10, при провале которого теряет ещё один хит. Как только чек будет пройден, раны автоматически считаются перевязанными и потеря хитов прекращается.

При перевязанных ранах герой восстанавливает в день такое количество обычных хитов, сколько у него «здоровья» и дополнительно один критический хит.

«Щиты» и «уклонение»

Предлагаем Вам новую, более реалистичную, интерпретацию навыков «щиты» и «уклонение». Именно такое описание было в ранних версиях правил.

Щиты. Умение профессионально пользоваться щитами. Герой, владеющий этим умением, может парировать удары своим щитом, при этом к защите прибавляется половина этого умения. Например, герой с

умением 14, при парировании щитом увеличивает свою защиту на 7. Кроме того, только щит позволяет парировать стрелы и метательные снаряды. Подробнее о щитах и их бонусах к защите читайте в разделе «доспехи».

Уклонение. Умение уворачиваться от ударов, выстрелов и любых видов атаки. Если герой использует умение в бою, то половина значения этого умения временно прибавляется к параметру «защита». Например, герой с «Уклонением», равным 10, может увеличить свою защиту на 5. Подробнее использование умения описано в разделе «Бой».

Таким образом, теперь эти навыки не прибавляют к защите постоянно — воину щитами нужно парировать, а вор будет тратить ПД, чтобы уклоняться. На парирование щитом тратится половина ПД атаки им (обычно получается 2 ПД). Использование уклонения требует 2 пункта действия.

Характеристики оружия

Сила в описании оружие. - это сила, которая требуется герою для нормального использования оружия. Что, если сила героя больше, чем требуется для оружия? В этом случае разница между силой героя и силой, необходимой для оружия, добавляется к ущербу. Например, если герой с силой 5 атакует кинжалом (нужна сила 3), то при попадании он наносит ущерб $k4+2$. Этот бонус не применяется к механическому оружию, такому, как арбалет. Кроме того, бонус от силы никогда не может быть выше, чем максимальный ущерб оружия. Так, кинжал наносит урон от 1 до 4, поэтому максимальный ущерб от него может быть $k4+4$.

Если Сила героя меньше, чем сила, необходимая для использования оружия, то бонусы атаки и ШКУ оружия считаются равными нулю, количество недостающих пунктов силы вычитается из ущерба и из величины шанса критического удара, а также прибавляется к шансу критического промаха героя и к ПД атаки оружием. (Если для какого-то параметра получаются отрицательные значения, то результат считается равным нулю.) Кроме того, нехватка Силы дает пенальти на атаку оружием.

В том случае, если герой атакует оружием, параметр «Сила» которого больше Силы героя, он получает отрицательные модификаторы к атаке. Каждый пункт разницы между параметром оружия «Сила» и Силой дает модификатор -3 . Например, если герой с Силой 4 атакует двуручным мечом, для нормальной атаки которым необходима Сила 7, модификатор составит -9 .

Хоббит Микаэль, имея силу 4, решил использовать меч, который требует 5 силы. Умение «клинки» хоббита равно 7-ми, а бонус атаки меча — 5. Но так как у хоббита недостаточно силы для использования этого вида оружия, он не только не получает бонуса атаки от меча, но даже приобретает пенальти -3 . Таким образом, окончательная атака Микаэля будет равна $7-3 = 4$.

Хват оружия. Парирование двуручным оружием. При парировании двуручным оружием (кроме копий) тратится вдвое меньше ПД чем одноручным, так как защититься им быстрее чем атаковать.

Большинство видов оружия, рассчитанных на использование одной рукой, можно держать и двумя руками. Если герой держит одноручное оружие двумя руками, то параметр оружия «Сила» считается меньшим на 1, а ПД оружия увеличивается на 1. Например, герой с силой 4 сможет нормально сражаться мечом, если будет держать его двумя руками. А герой с силой 5 может использовать двуручный хват меча, чтобы добавить к ущербу 1.

Очень сильный герой может удерживать двуручное оружие одной рукой. При этом считается, что параметр оружия «Сила» на 3 больше, чем указано в таблице, а бонусы оружия к атаке и шансу критического удара равны нулю. Например, для того, чтобы атаковать с двуручным мечом в одной руке, герой должен иметь силу 10 или выше.

Микаэль решает использовать для меча хват двумя руками. Теперь он получает бонус атаки меча + 5 и его суммарная атака им равна 11 вместо 4. ПД атаки мечом — 5, но из-за двуручного хвата, они увеличиваются на 1 и становятся равны 6.

Быстрые предметы

Герой может держать в состоянии постоянной готовности два любых предмета, которые называются *быстрыми предметами* (БП). Подготовка этих предметов к бою не требует времени, их можно произвольно менять местами и применять в любой последовательности. Например, БП могут быть щит и меч или топор и копье. Колчаны или сумки с боеприпасами не учитываются. Компонент заклинания тоже может быть быстрым предметом. Если компонент небольшой или это вещество в емкости, то пополнение компонента не требует времени, считается, что в руке у мага находится, например, банка с серой. То же правило применяется для метательного оружия: считается что герой держит в руке сразу несколько таких предметов, например, зажимает кинжалы между пальцев.

Для использования предмета в бою герой обязательно должен сделать его быстрым. Быстрые предметы необязательно постоянно находятся в руках, просто считается, что если меч — быстрый предмет, то извлечение его из ножен времени не требует. Смена одного из быстрых предметов на другой, не быстрый, занимает 4 ПД.

Однако, если герой делает быстрым двуручное оружие, то второй быстрый предмет он выбрать уже не

может. Другими словами, одно двуручное оружие занимает место двух одноручных. Например, если воин держит в состоянии постоянной готовности секиру, то, чтобы подготовиться к стрельбе лук, он должен потратить 4 ПД на смену быстрых предметов. То же самое касается случаев, когда герой делает быстрым большие массивные предметы.

Доспехи и щиты

Даже если по герою попали в результате атаки, совершенно необязательно, что ему нанесут ущерб. Полностью или частично героя от вражеского оружия могут предохранить доспехи. Например, если у героя на голове шлем, то броня его головы 1, а если на нем кольчуга, то броня корпуса равна 5. Не все доспехи можно надевать одновременно. Доспехи разделены на группы, и одновременно можно надеть только по одному виду доспехов из каждой группы. Но три слоя брони корпуса не применяются. Например, можно одновременно носить шлем, щит, рукавицы, поножи, кольчугу и латы, но нельзя одновременно носить панцирь и латы или усиленную кольчугу и кольчугу. Совместимость доспехов показана в таблице «6. Совместимость доспехов». Характеристики различных доспехов указаны в таблице «7. Доспехи».

Каждый раз, когда герою наносят удар, из ущерба, определенного броском кубиков, вычитают значение брони той части тела, куда была направлена атака. Например, если героя с броней корпуса 3 ударили мечом, и 12-гранник показал ущерб в 6 хитов, герой потеряет только $6 - 3 = 3$ хита. Учитывая, что максимальное значение брони корпуса, создаваемой доспехами из таблицы «8. Доспехи», может достигать 15, понятно, что доспехи дают огромное преимущество в бою, так как многие виды оружия в большинстве случаев просто не причинят герою вреда.

Однако в тяжелой броне трудно или неудобно выполнять действия, связанные с большими физическими нагрузками или требующие высокой подвижности и свободы действий. Таким образом, суммарная величина брони всех частей тела составляет штрафы на значения соответствующих умений. Для некоторых умений в качестве штрафа используется удвоенное или утроенное значение брони. Например, шлем с забралом уменьшит умение плавать с 15 до 9, а если на героя еще и латы, то его значение плавания будет вообще равно 0. Тем не менее, если герой владеет умением носить доспехи, то штрафы уменьшаются половину величины этого мастерства. Например, если магия огня героя равна 15, и на нем доспехи с броней 10 (штрафы 10), то без мастерства доспехов его магия уменьшается до $15 - 10 = 5$, а с мастерством ношения доспехов 8 штрафы не такое сильное и составляет $10 - 8 = 2$, так что магическое мастерство уменьшается лишь до $15 - 2 = 13$. Умения, на значения которых доспехи дают штрафы, и величина этих штрафов, указаны в таблице «10. Штрафы брони».

Хотя доспехи приносят большую пользу, они могут и не спасти героя от поражения в бою. Ущерб, наносимый в результате некоторых критических событий или большинства магических атак, доспехами не уменьшается.

Промех при метании и стрельбе.

При промахе атаки с расстояния существует возможность случайно попасть в цель, находящуюся по соседству. Для того, чтобы понять, куда именно попал выстрел в случае промаха, следует пронумеровать все клетки, соседние с целью, от 1 до 6, и бросить к8. Результаты от 1 до 6 будут означать попадание в соответствующую соседнюю клетку. 7 означает попадание в ту клетку, которую занимает цель. 8 означает, что при промахе стрела или метательный снаряд прошли на таком расстоянии от цели, что никого не задела. Если на клетке, куда случайно попал выстрел, находится какое-либо существо (кроме исходной цели), для него следует выполнить чек У/10. При успешном чеке существо не страдает, при неудаче – получает ущерб от выстрела. Положения сидя или лежа, различные укрытия могут давать бонусы к этому чеку. Для определения результата промаха по существам, занимающим больше одной клетки, вместо к8 следует использовать кубики к10 или к12.

Защита от атак

Конечно, ни один человек в здравом уме не будет стоять столбом когда его хотят ударить мечом и это учитывается параметром «защита». Но помимо простейших рефлексов, человек ещё может защититься и сознательно. Он может попытаться отбить удар меча своим собственным клинком, прикрыться щитом или использовать специальную технику уклонения. Объявлять любой из приёмов защиты нужно до броска атаки противника.

Парирование. Чтобы отразить выпад противника, необходимо успешно отпарировать его. При парировании щитом герой тратит 1/2 ПД атаки им и добавляет к своей защите (которая и так уже увеличена благодаря щиту) ещё и модификатор от умения «щиты».

При парировании удара противника собственным оружием, герой тратит то количество ПД, которое требуется для атаки этим оружием. При этом к защите добавляется половина атаки им. Например, если

суммарная атака мечом Вашего персонажа равна 20, то парирование прибавит к защите 10 очков.

Не всем оружием парировать можно одинаково. Например, вряд ли получится успешно парировать арбалетом или пращей. При парировании двуручным оружием кинжалов, оно прибавляет к защите на 4 очка меньше чем обычно. То же происходит когда Вы пытаетесь парировать кинжалом какое-либо двуручное оружие.

При парировании двуручным оружием и щитами тратится вдвое меньше ПД, чем для атаки, в отличие от остального вооружения.

Уклонение. Некоторым ворами известна особая техника избегать ударов, которая опирается на ловкость и быстроту. Это умение используется аналогично парированию. Умение увеличивает значение защиты героя против одной атаки — той, от которой он в данный момент уклоняется. Для того, чтобы использовать «Уклонение», Герой должен видеть атакующего. «Уклонение» прибавляет к защите половину значения этого навыка.

Уклонение с парированием. Ничто не мешает некоторым персонажам уклоняться и парировать одновременно. В этом случае эффект от обоих действий суммируется, но и ПД это будет занимать столько же как и использование каждого из них по отдельности.

Заявка на уклонение или парирование делается в момент хода противника. При этом пункты действия берутся со следующего хода персонажа.

Парировать или уклоняться от стрел и метательных снарядов нельзя.

Критические попадания

Иногда удаётся нанести удар, который причиняет противнику особенно много неприятностей. Это, например, может быть урон жизненно важным органам, потеря равновесия после удара, повреждение брони и так далее.

Чтобы определить такие события у каждого героя есть параметр «шанс критического удара». Этот параметр высчитывается для каждого оружия отдельно и записывается в лист персонажа рядом с ним. Полный шанс критического удара равен базовому шансу критического удара + бонус критики от оружия, которым нанесён удар + бонус от навыка «боевая анатомия».

Когда шанс критического удара известен, на него бросается чек к20. Если на кубике выпало число, меньшее или равное этому шансу, то был нанесён критический удар. Обычно чтобы сократить число бросков, кидают сразу два кубика — один на обычную атаку (или использование навыка), а другой — на критическое событие. Разумеется, кубики должны быть разных цветов.

Если критического события не произошло, то ход продолжается как обычно, но если оно имеет место (неважно это был критический промах или критический удар), то необходимо кинуть ещё один двадцатиграннык. В зависимости от выпавшего числа и определяется какое конкретно событие произошло. В таблице 12 все они перечислены.

Гуннар наносит удар топором по разбойнику, который минуту назад пытался подстрелить его из арбалета. Бросок атаки показал успешную и, главное, критическую атаку. Ведущий бросает ещё один 20-гранник и на нём выпадает 16. По разделу «топоры» таблицы критических ударов, ведущий определяет тип события.

Удар гнома рвёт кольчугу разбойника, наносит ему тяжёлые раны и (ещё бросок к10...) опрокидывает наземь. У противника Гуннара осталось не очень много шансов. Подоспевший Микаэль предлагает чтобы разбойник сам добровольно отдал всё имущество и капитулировал.

Удар, проникающий сквозь броню. Атака пришлась на область, незащищённую доспехом (щель между пластинами и пр.). При ущербе не учитывайте броню противника. Если брони у цели нет, то к ущербу добавляется одно очко.

Повреждение критическим хитом. Атака отнимает не обычные хиты, а критические. Противник получает все штрафы, которые описаны в разделе «хиты» для таких случаев.

Потеря характеристик. Одна из характеристик противника снижается на единицу до полного излечения. Если теряется случайная характеристика, то её можно определить броском кубика к6 и применением таблицы «13 — потери характеристик».

Падение. Противник теряет равновесие. Он должен пройти чек Ловкость/10 или не устоит на ногах и упадёт.

Потеря брони. Броня порвана, пробита или повреждена каким-либо ещё образом. До её замены параметр «броня» цели снижается на 1 пункт. Если брони нет, то к ущербу просто добавляется 1 очко.

Оглушение. Противник оглушен. Подробнее читайте ниже в разделе «состояния героя».

Потеря пункта действия. До полного излечения цель теряет один пункт действия.

Критический промах

Помимо критических ударов, в бою иногда происходят и *критические промахи*. По правилам игры это случается тогда, когда после неудачной атаки бросок на критическое событие выдаёт число, равное или меньшее шансу критического промаха персонажа. Например, если герой промазал, и его шанс критического

промаха равен 3, то при выпадании на кубике критического события чисел 1, 2 или 3 произойдет событие критического промаха. Для его уточнения киньте еще один 20-гранник и определите событие по таблице 14.

Падение. Атакующий потерял равновесие. Провал чека Ловкость/10 означает что он не устоял на ногах.

Потеря остатка ПД. Наносивший удар больше не принимает никаких действий в текущем ходу как будто его ПД закончились.

Нанёс себе повреждение. Атакующий случайно наносит удар себе самому. Этот удар не может быть критическим.

Сломал оружие. Оружие, которым был нанесён удар, ломается. Если это маловероятно (неважно из-за особого материала это или наложенного заклинания) или атакующий сражается врукопашную то вместо этого происходит событие «ранение руки» (см. раздел «состояния героя»).

Атака по частям тела

Обычная атака, которую совершает герой, не направлена в какую-либо конкретную часть тела. Удар или выстрел производится «в силуэт», лишь бы попал куда-нибудь. В этом случае не уточняется, какой орган или часть тела были поражены, так как факт повреждения какой-то конкретной части тела никак не влияет на состояние противника, имеет значение только факт попадания «в силуэт». Например, не нацеленная атака героя оказалась успешной и противник получил повреждения. Так как в какую-то часть тела атака все же попала, то ведущий может, например, сказать, что ранена рука противника. Это будет означать, что произошло ранение, которое ухудшило общее состояние противника (получен ущерб), но никаких других эффектов, связанных с попаданием именно по руке не было. Такое уточнение носит исключительно описательный характер и не влияет на характеристики противника.

Для того, чтобы успешная атака в какую-либо часть тела сопровождалась дополнительными эффектами, игрок должен объявить, что направляет атаку в конкретную часть тела. Атака по части тела всегда сложнее, чем просто по противнику, поэтому она сопровождается модификаторами.

Герой может выбрать для атаки любые части тела противника. Основные из них описаны в таблице 15, что касается других — это решает ведущий. Каждой части тела отвечает модификатор, который уменьшает значение атаки на соответствующее число.

Модификаторы, указанные в таблице, могут быть изменены призами. Однако, даже с учетом призов, минимальное пенальти при атаке по части тела равно -3.

Успешная атака в выбранную часть тела учитывается в дальнейшем так же, как и обычное попадание. Однако при этом противник получает дополнительные отрицательные эффекты, которые снижают его боеспособность. Некоторые эффекты противник получает, если произошел обычный удар, некоторые — если при атаке был нанесен ущерб критическим хитам. Действие продолжительных эффектов, которые герой получил от атаки с выбором части тела, прекращается только после полного восстановления им критических хитов, если не указана иная длительность.

Кроме того, атака по части тела ограничивает броню противника значением лишь того элемента доспехов, который прикрывает выбранную часть. Например, если противник защищен шлемом, поножами и латными перчатками, что в сумме дает броню 3, а герой атакует противника в корпус, который не защищен, то броня противника для этой атаки считается равной 0. Броня, которую дает щит, учитывается всегда, вне зависимости от выбранной для атаки части тела.

Модификаторы атак по частям тела можно не использовать в игре, особенно на начальных этапах, однако лучше ввести для героев больших уровней, так как они позволяют существенно разнообразить тактические возможности героев в бою.

Описание эффектов от ударов по частям тела Вы можете найти в разделе «состояния героя».

Тактические модификаторы

Значение атаки может меняться условиями, в которых происходит бой. Освещенность, взаимное расположение противников, — все эти обстоятельства изменяют атаку персонажа. Благоприятные факторы увеличивают ее значение, а различные помехи — уменьшают.

Тактическими модификаторами называют внешние для героя условия боя или тактические условия, которые облегчают или затрудняют его атаку. Значения основных тактических модификаторов приведены в таблице «16. Тактические модификаторы».

Атака сверху. Для ближнего боя это означает преимущество по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, но в пределах досягаемости оружия.

Атака снизу. Для ближнего боя это означает преимущество цели по высоте, по крайней мере, в половину роста атакующего, и в пределах досягаемости оружия.

Атака лежа. Модификатор учитывается, если герой атакует из положения лежа. Единственный вид оружия, который позволяет не учитывать этот модификатор — это арбалеты.

Атакующий плохо видит цель. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда атакующий видит цель заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит ее.

Атакующий не видит цель. Модификатор применяется в случаях, когда атакующий совершенно не видит

цель, однако имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть полная темнота, атака с закрытыми глазами или атака противника, использующего заклинание «Невидимость».

Цель плохо видит атакующего. Модификатор следует учесть в условиях плохой освещенности и затрудненной видимости. Он используется во всех случаях, когда цель видит атакующего заметно хуже, чем в нормальных условиях, но все-таки видит его.

Цель не видит атакующего. Модификатор применяется в случаях, когда цель совершенно не видит атакующего, однако последний имеет принципиальную возможность атаковать ее. Например, это может быть атака в полной темноте, с закрытыми глазами, атака с использованием умения «Скрытность» или заклинания «Невидимость».

Внезапная атака. Модификатор применяется в тех случаях, когда атака совершенно неожиданна для цели, то есть производится в момент, когда жертва уверена в безопасности, или способом, который жертва предусмотреть не могла.

Цель лежит. Модификатор используется только в случае атаки с расстояния, то есть при помощи стрелкового или метательного оружия.

Цель перемещается ускоренно. Модификатор применяется в случае, если противник использует ускоренное перемещение – бег, прыжки или естественный, не магический полет.

Цель не способна двигаться. Модификатор учитывается, если цель совершенно неподвижна, например, спит, парализована или связана.

Другие условия. Во время игры может понадобиться учесть какие-то другие обстоятельства, облегчающие или затрудняющие атаку. В таких случаях решение о необходимых модификаторах принимает ведущий.

Если на героя действует любое указанное условие, то значение атаки изменяется на соответствующее условию число. Например, если герой с атакой, равной 10, атакует неожиданно для цели, то значение этой атаки составит на 3 больше и будет равно 13.

Если на героя действует несколько тактических условий, то соответствующие этим условиям модификаторы складываются, после чего на полученный результат увеличивается не модифицированная атака героя. Например, суммарный модификатор атаки для героя, атакующего сверху и по не видящей его цели составляет +13. Если не модифицированная атака героя равна 10, то с учетом этих тактических условий она увеличивается до 23.

Мертвец, которого атакует Микаэль, находится на лестнице, спускающейся в гробницу. Таким образом, Микаэль атакует его сверху, что приносит ему модификатор атаки +3. Однако, лестница освещена одним лишь факелом в руке хоббита, к тому же видимость ухудшена поднимающейся пылью. Это приводит к тому, что Микаэль видит противника довольно плохо, и получает модификатор атаки –3. С другой стороны, мертвец по тем же причинам плохо видит Микаэля, что дает последнему модификатор +3. В результате суммарный тактический модификатор равен +3.

Специальные типы атак

Описанные в этом разделе приёмы не рекомендуется использовать на начальных этапах игры. Применяйте их тогда, когда Вы хорошо привыкните и научитесь быстро ориентироваться в правилах боя.

Ниже приведены некоторые нестандартные, но всё же часто применяемые типы атак, которые требуют довольно сложных проверок и особых правил. В вопросах по всем ситуациям, не описанным в правилах, последнее слово остаётся за ведущим.

Атака двумя оружиями. Иногда некоторые персонажи (особенно вору) желают использовать два оружия — по одному в каждой руке. В этом случае бросок атаки делается только один раз. Если он был успешен, то попали оба оружия, иначе — оба промазали. ПД такой атаки равны ПД самого медленного из двух оружий. Атака с двумя оружиями равна наименее эффективной атаке из них, поделённой на два. ШКУ оружий наоборот, считается как максимальный ШКУ среди них.

Микаэль нашёл превосходный корд в сундуке из лагеря разбойников. Корд он решил взять в основную руку, а во второй держать кинжал. ПД корда и кинжала одинаковы, поэтому ПД атаки ими двумя не меняется и будут равны 4. Атака Микаэля кинжалом — 18, а кордом — 17. Для определения окончательной атаки берётся атака корда и делится надвое. Итак, атака Микаэля теперь равна 8. В случае успеха он будет наносить $k4+1$ (урон кинжалом) + $k6$ (урон кордом) урона сразу.

Выбивание оружия. Если герой хочет выбить своей атакой оружие противника, то он сначала получает модификатор к своей атаке -5. Если атака была успешна, то герой попал по оружию врага (и даже по решению ведущего оно может повредиться). Теперь, чтобы определить вероятность выбивания, оба противника должны пройти встречный чек к6 на атаку своими оружиями. Если герой выиграет этот чек, то его трюк удастся.

Клинч. Клинч — это довольно редкая силовая схватка с помощью оружия, в которой оба противника давят друг на друга со всей своей мощью. Из клинча сложно вырваться, но заставить войти в него также не просто. Если герой хочет начать эту схватку, то он должен пройти все проверки, которые требуются при выбивании. Если проверки были успешны, то каждый ход противники кидают встречный чек на силу. Если начавший схватку выигрывает, то он наносит врагу урон критическим хитам, равный своей силе и оба заканчивают ход. Если выигрывает противник, то он может вырваться из клинча или, по желанию, попытаться перехватить инициативу. Тогда со следующего хода противники поменяются ролями.

Прицеливание. Герой может увеличить точность удара или выстрела путем длительного выбора момента для атаки или более точно выверенного движения. Такое действие называется *прицеливанием*. Для того, чтобы прицелиться, герой должен потратить на атаку дополнительные ПД. Каждый дополнительный ПД добавляет 1 пункт к атаке и 1 пункт к шансу критического удара. Разумеется, вся атака, вместе с прицеливанием, должна уместиться в один раунд.

Микаэль решает, что ему нужно нанести мертвецу предельно точный удар, поэтому при атаке он использует прицеливание. Удар двумя оружиями в руках хоббита требует расхода 4 ПД, он тратит на атаку на 2 ПД больше, что составляет 6 ПД. В результате его атака с учетом прицеливания увеличилась на 2, то есть составила 10. Также на 2 увеличился шанс критического удара для этой атаки.

Ложный выпад. Герой может «атаковать» противника ложным ударом. Ложная атака требует 1/2 ПД настоящей (округление вверх), но не приносит противнику никакого вреда. Ее единственный смысл – сбить врага с толку, для того, чтобы затем нанести решающий удар, который он не успеет отбить. Следующий удар получит модификатор «внезапная атака».

Удар, сбивающий с ног. Если герой использует любое оружие, кроме дальнобойного или небольшого (например, из раздела «ножи»), то он может нанести удар, который собьет врага с ног. ПД такой атаки увеличиваются на 2 для одноручного оружия и на 1 для двуручного. Если атака была успешна, противник проходит встречный чек к6 на свою ловкость против чека к6 против силы героя. Провал атакуемым этого чека означает что он не удержал равновесия.

Гуннар пытается сбить живого мертвеца с ног ударом топора. По результатам броска кубика атака оказалась удачной. Сила гнома — 9. Ловкость мертвеца — 3. Даже если метвец выбросит на кубике 6, а Гуннар — 1, он будет всё равно сбит с ног.

Состояния героя

Мы подошли к последнему пункту раздела — состояниям героя.

Ранение руки. Если в результате некоторых событий рука персонажа была повреждена, например, при прицельной атаке, то происходит это ранение. При ранении руки атака и использование всех навыков с её участием получают штраф -3. Эти штрафы длятся до полного излечения раны.

Ранение ноги. При ранении ноги стоимость перемещения в ярд возрастает на 1 ПД. Эффект длится до полного исцеления раны.

Шок. В состоянии шока персонажу сложно выполнять даже простейшие действия. Все атаки и применения навыков героем получают штраф — 4. ПД также уменьшаются на два пункта. Длительность шока равно 8-Воля персонажа, но не менее 1 хода.

Оглушение. С противником происходит кратковременная потеря сознания. Он остается на ногах, но пропускает следующие один или несколько ходов. В эти ходы его ПД равны нулю, поэтому противник не может совершать в это время каких-либо действий. Однако это состояние не является полной потерей сознания, также не изменяется защита противника. Длительность оглушения равна 8-Здоровье персонажа, но не менее 1 хода.

Затруднённое зрение. Если в результате ранения или заклинания персонаж начинает плохо видеть, то получает тактический модификатор «плохо видит цель» до тех пор, пока рана не будет излечена.

Слепота. В результате ослепления, в полной темноте, с закрытыми глазами и во всех остальных случаях, когда герой полностью лишен возможности видеть окружающий мир, в то время как в обычном состоянии привык полагаться на зрение, Восприятие героя уменьшается вдвое, ПД уменьшаются на 3.

Глухота. Герой, внезапно полностью лишившийся возможности слышать, получает к Восприятию пенальти в половину этой характеристики, которое может складываться с пенальти за слепоту.

Усталость и голод. За каждый пункт голода или усталости все характеристики героя снижаются на единицу. Пункт голода зарабатывается за каждый день отсутствия пищи и воды. Пункты усталости накапливаются с различной скоростью в зависимости от напряжения. Один день перехода без отдыха хотя бы 8 часов обычно приносит пункт усталости. Тяжелая битва также даёт пункт усталости за каждые 10 ходов.

Режим упрощённого боя

Описанные правила очень сложны для новичка, поэтому договоритесь с ведущим и другими игроками об упрощении правил боя.

Вот приёмы, которые можно применять для облегчения боёв в порядке возрастания детализации и сложности.

Не считать ПД. Каждый ход персонаж может выполнять ровно одно действие — наносить удар мечом, передвигаться или читать заклинание. По окончании действия, ходит следующий персонаж.

Не учитывать критические хиты. Когда заканчиваются обычные хиты, персонаж гибнет. Любой ущерб, который должен был пойти критическим хитам, вместо этого идёт обычным.

Не проводить бросков на критические ранения. Все атаки будут обычными. Количество ударов, которые

необходимо нанести в битве, конечно, возрастёт, но время её проведения всё же уменьшится. В жертву разнообразию, конечно.

Не считать тактические модификаторы. Атаки персонажей фиксированы и не меняются несмотря на состояния и размещение сражающихся относительно друг друга.

Запретить атаку по частям тела. Все атаки всегда приходятся в «силует». Никаких специальных правил не применяется. Ведущий может для красного словца сказать «удар пришёлся в плешивую голову», но технически это не будет значить равным счетом ничего.

Брать инициативу для всей группы. Это — довольно часто применяемое изменение в правилах боя и самое мягкое. Инициатива бросается не для каждого персонажа в отдельности, а для целой стороны. Восприятие группы равно восприятию самого чуткого её члена.

Пример боя

В заключение всего вышенаписанного, приведём пример отрывка из боя между хоббитом Микаэлем, добравшимся до святой святынь древней гробницы и там столкнувшимся в одиночку с грозным противником. К сожалению, товарищи были в это время далеко, ведь хоббит самонадеянно решил оторваться от группы в поисках сокровищ.

В этот раз мы приведём все чеки и значения, которые показали броски кубиков, чтобы Вы смогли понять на чём ведущий основывал свои описания.

Также ниже приводим часть листов персонажей, участвовавших в столкновении.

В этом отрывке Вы встретите одни из самых сложных моментов игры в максимальной детализации. Поэтому здесь довольно много бросков и расчётов, но не забывайте, что ведущий кидает сразу несколько кубиков разных цветов, что значительно сокращает время. Кроме того, Вам не обязательно использовать систему в таких подробностях. О том, как уменьшить детализацию, читайте в разделе «режим упрощённого боя» немного выше.

Тёмный воитель.

Воин седьмого уровня.

Раса: человек.

Характеристики

Ловкость 6

Сила 6

Восприятие 5

Здоровье 6

Параметры

Доспех — 9. 5 — торс, 1 — ноги, 1 — руки, 2 — голова.

Защита: 3.

Базовая атака 3.

Пункты действий: 8.

Базовый шанс критического удара: 2

Базовый шанс критического промаха: 2

Хиты: 39/28.

Умения:

Клинка: 9

Щиты: 8+1=9

Рукопашное: 6

Боевая анатомия: 9

Выносливость: 7+2=9

Стальные нервы: 8

Список оружия:

Меч — ПД 5, Атака — 17, ШКУ — 8. Урон — к12+4.

Большой щит — ПД 4, Атака — 14, ШКУ — 6. Урон — к6.

Кулак — ПД 3, Атака — 14, ШКУ — 6. Урон — к6.

Микаэль.

Хоббит.

Вор седьмого уровня.

Характеристики:

Ловкость 10

Сила 4

Восприятие 6

Здоровье 4

Параметры

Доспех: нет.

Защита: 4.

Базовая атака: 4.

Пункты действий: 10.

Базовый шанс критического удара: 5

Базовый шанс критического промаха: 1

Хиты: 20/27.

Умения:

Уклонение: $5+4=9$

Скрытность: $6+3=9$

Ножи: 9

Список оружия:

Корд — ПД 4, Атака — 19, ШКУ — 9. Урон — к6,

Кинжал — ПД 4, Атака — 20, ШКУ — 10. Урон — к4+1.

Корд+кинжал — ПД 4, Атака — 9, ШКУ — 10. Урон — к4+к6+1.

Ведущий. В центре зала у алтаря ты видишь тёмную сгорбленную фигуру воина в тяжёлых доспехах. Кажется, он молится некоему злему божеству этих подземелий. Тут и там расположены высокие саркофаги и тусклые свечи с мечущимися от ветерка огнями. Рядом с ними сложено разнообразное, но ржавое и гнилое, оружие.

Микаэль. Пытаюсь прокрасться к тому типу, скрываясь за здоровенными каменными гробами.

БРОСОК: Скрытность/20. Скрытность — 9. Бонус за сумрак +5. Итого с учётом бонуса: 14. Результат броска: 12. Успех.

Ведущий: Тебе удалось спрятаться за одним из саркофагов и, быстро перебегая от одного к другому, подойти достаточно близко.

Микаэль: как точно он далеко?

Ведущий (рисует карту помещения) — вот, около шести ярдов.

Микаэль: ага, подкрадываюсь к нему сзади и бью кинжалами в руку.

БРОСОК: Атака/20. Атака обоими клинками: 9. Цель не видит атакующего +10, внезапная атака + 3. Атака в руку -5. Итого: 18. Результат броска: 10. Успех.

БРОСОК: ШКУ/20. ШКУ: 9. Результат броска: 4. Успех.

БРОСОК: к20. Результат броска: 20 (наиболее сильный эффект).

ЭФФЕКТ: сквозь броню, ущерб критическим хитам, потеря случайной характеристики.

БРОСОК: к6. Определение характеристики. Результат броска: 2.

ЭФФЕКТ: воин теряет 1 пункт здоровья. Его максимальные хиты падают до 29/26.

ЭФФЕКТ: Ущерб критическим хитам. Воин получает ранение руки. Его атака основной рукой уменьшается на 3. Воин так же получает ущерб к4+к6+1.

БРОСОК: к4. Результат броска: 3. к6. Результат броска: 6. Общий ущерб: $3+1+6=10$ пунктов критическим хитам. Итого хитов воина: 29/16.

ЭФФЕКТ: из-за ранений воин получает штраф 10 ко всем навыкам, но его сглаживает навык «стальные нервы», равный 8. $10 - 8 = 2$. Итоговый штраф: -2.

Ведущий: в последний момент воин что-то услышал, но было уже поздно — твои клинки впились ему в запястье. По гробнице прокатился отвратительный, нечеловеческий стон боли. Во все стороны брызнули струи иссиня-чёрной крови. В тот же миг воин в доспехах резко развернулся на каблуках, хватая всё ещё кровоточащей рукой меч, лежавший на алтаре, и обрушивая его на тебя сверху.

Микаэль: пытаюсь уклониться от атаки

БРОСОК: Атака/20. Атака: $17 - 3 - 2 = 12$. С уклонением и защитой Микаэля: $12 - 4 - 4 = 4$. Результат броска: 5. Промех.

Ведущий: разъярённый воин промахивается и отступает на три ярда к одному из саркофагов, на который навалена куча разного ржавого хлама. Теперь ты можешь разглядеть существо полностью. Почти вдвое выше тебя ростом, с ног до головы прикрытое пластинами чёрных доспехов, оно сквозь щели в забрале озирает зал двумя тусклыми точками.

Микаэль: яйца медведя! Да это же явно нечисть. Интересно, что она тут охраняла. Нырять за один из саркофагов, пытаюсь снова скрыться.

БРОСОК: Скрытность/20. Скрытность: 9. Бонус за сумрак +5. Итого с учётом бонуса: 14. Результат: 10. Успех.

Ведущий: кажется, он потерял тебя из виду. Между тем в горе гнилого хлама воин нашарил какой-то обшарпанный щит и взял его в левую руку, а меч переложил в большую, которая продолжает стремительно истекать кровью.

ЭФФЕКТ: потеря 10 обычных хитов воином. Итого хитов воина: 19/16.

Микаэль: пытаюсь обойти его, шныряя между саркофагами, чтобы оказаться за спиной как в первый раз.

ЭФФЕКТ: ведущий решил, что в это раз воин готов к подобной ситуации и прислушивается. Когда Микаэль подобрётся ближе чем на 10 шагов, ему придётся снова пройти чек на скрытность.

Ведущий: воин, потеряв тебя, двумя широкими шагами подходит обратно к алтарю и начинает судорожно обрабатывать свою рану из сосуда, стоящего на алтаре.

ЭФФЕКТ: воин обработал рану магическим зельем. Кровопотеря останавливается. Также он взял в руку большой щит. Его защита увеличивается до 7 за счёт пассивного бонуса щита (4 за щит и 3 - базовая защита воина). Броня воина также увеличивается на 2.

Микаэль: подкрадываюсь сзади, и снова атакую. На этот раз — в ногу.

БРОСОК: Скрытность/20. Скрытность: 9. Бонус: +5. Итого с бонусом: 14. Результат: 2. Успех.

БРОСОК: Атака/20. Атака обоими клинками: 9. Цель не видит атакующего +10. Атака в ногу -5. Защита воина: 7. Итого: 7. Результат броска: 5. Успех.

БРОСОК: ШКУ/20. ШКУ: 10. Результат броска: 4. Критическое событие.

БРОСОК: к20. Результат броска: 6. Сквозь броню.

БРОСОК: к6+к4+1. Результат броска: 5.

ЭФФЕКТ: удар двумя кинжалами сквозь броню. Воин теряет 5+1=6 обычных хитов. Особых ранений ноге не наносится. Итого хиты воина: 13/16.

Ведущий: тебе удалось направить удар между сочленений его доспехов, но в этот раз ты не смог нанести того же урона. Словно не замечая твоего удара, он резко развернулся как и в первый раз. Ты едва успел увидеть над сверху резко приближающийся прямоугольник щита.

Микаэль: блин! Пытаюсь парировать и уклоняться.

Ведущий: к сожалению, от такого здорового щита не уклониться.

БРОСОК: Атака/20. Полная атака: 14 — 2 = 12. Защита хоббита: 4. Итого атака: 8. Результат броска: 4. Успех.

ЭФФЕКТ: воин применял атаку, сбивающую с ног. ПД такой атаки на 2 больше. Итого воин затратил 6 из 8 ПД.

БРОСОК: Ловкость/10. Пенальти за рост хоббита и размер щита (большой) -2. Итого ловкость 8. Результат броска: 5. Успех.

ЭФФЕКТ: Микаэль устоял на ногах.

БРОСОК: ШКУ/к20. Результат: 1. Критическое событие.

БРОСОК: к20. Результат броска: 15. Ущерб критическим хитам.

БРОСОК: к6. Результат броска: 5.

ЭФФЕКТ: Микаэль получает ущерб 5 по критическим хитам и штраф 5 ко всем навыкам. Итого хитов Микаэля: 17/13.

Ведущий: тяжёлый удар чуть не прикатал тебя к полу. В голове зазвенело, перед глазами всё поплыло. Очухавшись, ты заметил что воин уже начал обходить тебя сзади, отрезая путь, которым ты в прошлый раз сбегал.

Микаэль: есть ли другие пути для отхода?

Ведущий: да, но они не так близко: около восьми ядров отсюда. С твоим состоянием ты не уверен что успеешь смыться. Из носа потекла кровь, перед глазами появились какие-то белые точки.

Микаэль: разворачиваюсь к уроду, делаю вид, что пытаюсь атаковать его кинжалом, а тем временем хорошенько прицеливаюсь кордом и бью прямо в пах. На войне все средства хороши.

ЭФФЕКТ: Атака кордом: 19. Штраф от ран: -5. Бонус от внезапности: +3. Прицеливание +4. Удар в пах: -7. Итого атака: 16. Защита противника: 7. С учётом защиты противника: 9.

ЭФФЕКТ: Микаэль потратил 10 ПД: 2 на ложный выпад, 4 на удар кордом и 4 на полное прицеливание.

БРОСОК: Суммарная атака кордом: 9. Результат броска: 20. Промех.

БРОСОК: к20. Результат броска: 20. Нет критического события.

ЭФФЕКТ: Микаэлю постепенно становится плохо из-за тяжёлого ранения (урон критическим хитам). Хоббит теряет пять обычных хитов. Итого хитов у Микаэля: 15/13.

Ведущий: к сожалению, ты лишь высек несколько тусклых искр из щита, который неожиданно оказался на пути. С каждым выпадом тебе стремительно становится всё хуже. Наверное, тот удар был сильнее чем показался сначала.

Микаэль: с криками и воплями «Гунннннаар!» и «Мелиссееентааа!» бегу что есть к мочи к ближайшему укрытию.

Ведущий: конечно, ты, наверное, так и сделаешь, но сначала ход твоего противника...

1. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки
Сила	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 8	6 – 12
Здоровье	3 – 10	3 – 8	6 – 12	3 – 10	5 – 10
Восприятие	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Ловкость	3 – 10	3 – 10	3 – 10	6 – 12	3 – 8
Интеллект	3 – 10	6 – 12	3 – 8	3 – 10	3 – 10
Воля	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Харизма	3 – 10	5 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Удача	3 – 10	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 10

2. Параметры персонажа

Защита	Лов/3 + Вос/3
БШКУ	Уд/2
БШКП	(10 — Уд)/2
Нагрузка	10*Сил
ПД	5 + Лов/2

3. Хиты героя

Хиты	МЗд * (ЗД / 2)
Критические хиты	(МЗд * 2) + Ур. героя
Где МЗд — Максимальное здоровье для расы персонажа	

4. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Туловище

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бон. атаки	Бон. крит.
<i>Ножи*****</i>						
Кинжал	3	1(3)	к4	4	7(3)	5
Корд	4	1	к6	4	6	4
Короткий меч	4	1	к8	4	6	3
Тесак	5	1	к8	5	1	6
Вакизаши	5	1	к10	4	4	3
Штурмовой нож	4	1	к6	4	5	5
Нож-кастет	3	1	к4	4	5	5
Короткая сабля	4	1	к8	4	4	4
<i>Клинки</i>						
Меч	5	1	к12	5	5	2
Сабля	5	1	к12	5	3	3
Палаш	6	1	к10	4	4	1
Катана	6	1	к12	4	1	2
Бастард	6	2	к12	5	4	2
Даикатана (дв.)	6	2	к20	5	0	2

Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	3	1
Эльфийский меч	4	1	к10	4	2	4
Фальшион (дв.)	7	2	к20	7	3	3
Шпага	4	1	к10	4	0	5
Фламберг (дв)	7	2	2к10	7	1	4
Топоры						
Мет. Топор	5	1(4)	3к4	6	4(2)	2
Боевой топор	6	1	3к6	7	2	0
Секира (дв.)	7	2	3к8	8	0	0
Алебарда (дв.)	5	2	3к6	7	4	0
Нагината (дв.)	7	2	3к6	6	2	3
Тупые						
Посох (дв.)	3	2	2к4	4	5	0
Дубина	4	1	2к4	4	4	0
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	0
Булава	5	1	2к8	6	2	0
Цеп (дв.)*****	6	2	2к10	7	1	0
Моргенштерн	5	1	2к6	6	1	4
Кистень *****	5	1	к12	5	1	0
Копья						
Дротик	4	1(5)	к6	4	5	3
Копье	5(4)	2(6)	к8	5	4	4
Трезубец	6	2(5)	к12	5	2	4
Пика (дв.)	5	2	к10	5	3	3
Алебарда (дв.)	5	2	к12	7	4	1
Конное копье	6	3	к20	6	0	2
Метательное						
Камень*	3	3	к4	3	5	0
Праща*	3	8	2к4	4	3	0
Цурикен (звезда)**	4	7	к8	3	1	5
Свинцовый шарик*	5	5	2к6	4	4	2
Стрелковое						
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	3/1	2	4
Лук (дв.)	5	20	к12	4/1	0	3
Легкий арбалет (дв.)	5	10	к10	2/5	5	2
Тяжелый арбалет (дв.)	7	10	к20	2/6	4	0
Арбалет-репетир*** (дв.)	6	8	к10	3/0	3	0
Короткий лук, составной (дв.)	6	20	к12	4/1	2	4
Лук, составной (дв.)	7	25	2к8	5/1	0	3
Ручной арбалет	4	5	к8	2/3	3	3
Рукопашное						
Кулак	-	1	Сп.****	3	5	0
Нога	-	1	Сп.	4	3	0
Голова	-	1	Сп.	6	0	0
Кастет	-	1	Сп.+2	4	4	2
Латная перчатка	-	1	Сп.+1	3	4	1
Нож-кастет	3	1	Сп.+3	4	3	2
Щиты						
Малый щит	4	—	—	4	2	—
Средний щит	5	—	—	4	3	—
Большой щит	6	—	—	4	4	—
Шипованный щит	6	1	к6	6	3	0
*	Критические события определяются, как для оружия вида «Тупые».					
**	Критические события определяются, как для оружия вида «Ножи».					

***	После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД.
****	Ущерб указан в таблице «Ущерб в рукопашном бою».
*****	Возможно парирование только щитами.

При парировании двуручного оружия, бонус защиты уменьшается на 4. Точно так же и двуручным оружием сложно парировать ножи. Бонус атаки щита пассивно добавляется к защите пока он находится в руке. К этому бонусу добавляется модификатор от умения «щиты» при парировании им. ПД парирования щитом вдвое меньше ПД атаки им.
От удара большим или шипованным щитом нельзя уклоняться и его нельзя парировать (исключение для парирования составляют другие щиты и двуручное оружие).
Урон от удара щитом считается как урон кулаком.

6. Ущерб в рукопашном бою			
Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	-
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
11–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12
19-20	3к6	3к8	2к8

7. Доспехи		
Название	Область защиты	Броня
Малый щит	Щиты	0
Средний щит		1
Большой щит		2
Шлем	Голова	1
Шлем с забралом		2
Латные рукавицы	Руки	1
Поножи	Ноги	1
Кожаный жилет	Корпус, легкий доспех	1
Укрепленная кожа		2
Кольчуга	Корпус, средний доспех	1
Пластинч. доспех		2
Нагрудник	Корпус, тяжелый доспех	1
Кираса		2
Латы		3

8. Пенальти брони			
Умение	Пенальти	Двойное пенальти	Тройное пенальти
Верховая езда	+		
Плавание			+
Скрытность		+	
Уклонение		+	
Кража		+	
Магия воздуха	+		
Магия земли	+		
Магия огня	+		
Магия воды	+		
Магия жизни	+		

Магия света	+		
Магия смерти	+		
Магия тьмы	+		
Магия астрала	+		

9. Опыт и уровни	
1	1000
2	2000
3	3000
4	5000
5	8000
6	13000
7	21000
8	33000
9	54000
10	87000
11	141000
12	228000
13	369000
14	597000
15	966000
16	1563000
17	2529000
18	4092000
19	6621000
20	10713000

10. Общие призы

10. Общие призы	
Название	Описание
I	
Букинист	+100 опыта при каждом чтении книги (3) *
Ночное существо	Не имеет штрафа на восприятие в сумерках.
Секси	+1 к харизме при общении с противоположным полом
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Хаотик	+1 к ШКУ
Ускоренный метаболизм	X2 восстановление хитов при отдыхе.
Шустрый	+1 ПД, -3 крит. х.
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
II	
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Живучесть	+1 критический хит (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает на 50% ПД меньше
Защита	+2 к защите (н/о)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Стойкость	Выполнение чека Л/12 позволяет избежать падения при критическом ударе противника
Любимый навык	Один из навыков можно максимально поднимать на 2 выше, чем обычно, т.е. ур + 4 (н/о)
III	
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Прыгучесть	Дальность прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Змея	Передвижение пригнувшись – 1ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку

Интеллигентность	+2 на интеллект при общении (3)
Осторожность	+2 на восприятие при встречах (3)
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Танк	+1 З (н/о)
IV	
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова.
Спринтер	+2 пункта перемещения, независимых от ПД (3)
Боеготовность	Добавляет один активный предмет (3)
Глазомер	+1 В (н/о)
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого базового класса (н/о)
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте.
Скорость	+1 ПД (5)
Ловкач	+1 Л (н/о)
V	
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить.
Тактичность	+1 Х (н/о)
Опыт	+1 И (н/о)
Везучесть	+1 У (н/о)
Защита от магии	+5 к защите от всех видов магии (н/о)
* В скобках указано число повторных выборов одного приза.	

11. Классовые призы		
Уровень приза	Название	Описание
Маг		
I	Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
II	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Опыт	+1 И (н/о)
II	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.
IV	Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (5)
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
VI	Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально.
VII	Мистик III	Может производить заклинания, не прерывая сильной концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее сильной.
Жрец		
I	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Тактичность	+1 Х (н/о)
III	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.

IV	Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
V	Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной.
VI	Вера	Штрафы от ношения доспехов уменьшаются на 2 пункта (н/о)
VII	Аватара	На жреца не действуют штрафы от ранений. Он не теряет сознания до тех пор, пока не получит смертельного ущерба. После этого жрец умирает.
Воин		
I	Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
II	Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
II	Стальной кулак	+2 к ущербу в рукопашном бою (3)
II	Толстокожий	+1 броня (3)
III	Бой в слепую	−3 к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Самоконтроль	−1 на шанс критического промаха (н/о)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие
IV	Быстрый меч	−1 ПД удара холодным оружием
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
IV	Верный выстрел	При промахе во время стрельбы нет случайного шанса поразить соседние клетки.
V	Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
V	Мастер кулака	+2 к модификатору при атаке по части тела в рукопашном бою (3)
V	Скорострельность	−1 ПД выстрела или −1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Блокировка стрел	Герой может парировать холодным оружием стрелы и метательные
VI	Быстрый кулак	−1 ПД удара в рукопашной
VI	Быстрый щит	−1 ПД парирования щитом
VI	Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
VII	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
VII	Оберегающая рука	Герой может парировать в рукопашном бою стрелковое оружие и ловить метательное
Вор		
I	Невидимка	−2 к Восприятию наблюдателя при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
II	Бой в слепую	−3к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Шестое чувство	+4 на расстояние для обнаружения скрытых объектов (3)
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Мастер клинка	+2 к модификатору при атаке по части тела холодным оружием (3)
V	Скорострельность	−1 ПД выстрела или −1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Снайпер	+2 к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
VI	Призрак	−4 В окружающим, для шанса заметить любые действия героя (2)
VII	Быстрое уклонение	На уклонение от одной атаки тратится 1 ПД вместо 2-х

*В скобках указано число повторных выборов одного приза.

12. Таблица критических ударов	
Ножи	
1-5	Сквозь броню
5-10	Сквозь броню

11-15	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 восприятия
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Клинки	
1-5	Падение
5-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Сквозь броню
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Топоры	
1-5	Падение
6-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони
16-18	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони + падение
19-20	Ущерб критическим хитам + потеря 1 брони + падение + потеря 1 случайной характеристики
Тупые и рукопашное	
1-5	Падение
6-10	Оглушение
11-15	Ущерб критическим хитам
16-18	Ущерб критическим хитам + падение
19-20	Ущерб критическим хитам + падение + оглушение + потеря 1 брони
Стрелковое	
1-5	Сквозь броню
6-10	Сквозь броню
11-15	Сквозь броню + ущерб критическим хитам
16-18	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 ловкости
19-20	Сквозь броню + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики
Метательное	
1-5	Падение
6-10	Ущерб критическим хитам
11-15	Падение + ущерб критическим хитам
16-18	Ущерб критическим хитам + потеря 1 ПД
19-20	Падение + ущерб критическим хитам + потеря 1 случайной характеристики

13. Потери характеристик	
1	Сила
2	Здоровье
3	Восприятие
4	Ловкость
5	Харизма
6	Интеллект

14. Таблица критических промахов	
1-5	Падение
5-10	Потеря остатка ПД
11-14	Нанес себе повреждение
15-18	Сломал оружие (или ранение руки)
19-20	Потеря остатка ПД и пропуск следующего хода
20	Потеря остатка ПД, пропуск следующего хода и ещё 1 событие

15. Таблица атак по частям тела			
Часть тела	Обычное попадание	Ущерб критическим хитам	Модификатор атаки
Голова	Падение	Оглушение + падение	-7

Глаза	Шок	Затруднённое зрение + шок	-10
Рука		Ранение руки	-5
Нога		Ранение ноги	-5
Пах	Шок	Падение + шок	-7
Корпус			-3

16. Тактические модификаторы

Тактические условия	Модификатор
Атака сверху	+3
Атака снизу	-3
Атака лежа	-5
Атакующий плохо видит цель	-5
Атакующий не видит цель	-10
Внезапная атака	+5
Цель плохо видит атакующего	+5
Цель не видит атакующего	+10
Цель лежит*	-5
Цель перемещается ускоренно	-3
Цель не способна двигаться	+10
* только для стрелкового и метательного	

17. Действия в бою

Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опуститься на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	5
Нанести удар	ПД оружия
Выставить блок	ПД оружия*
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	3
Слезть с лошади	3
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Обманный удар (ложный выпад)	½ ПД оружия
Прыжок	3

Использовать заклинание	ПД заклинания
Использовать магический предмет	ПД предмета
Использовать «Уклонение»	2
* для двуручного - ½ ПД	

18. Прыжки		
Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	Л/8
2 ярда	С/10	Л/10
3 ярда	С/12	Л/12
4 ярда	С/20	Л/20

19. Бонусы умений			
Оружие	Бонус	Общие	Бонус
Ножи	Лов/3+Вос/3	Азартные игры	Уд/3
Клинки	Лов/3+Вос/3	Верховая езда	Зд/3+Лов/3
Топоры	Лов/3+Вос/3	Грамотность	Инт/3
Тупые	Лов/3+Вос/3	Торговля	Уд/3+Хар/3
Копья	Лов/3+Вос/3	Медицина	Инт/3
Стрелковое	Лов/3+Вос/3	Общение	Хар/2
Метательное	Лов/3+Вос/3	Плавание	Сил/4+Зд/3+Лов/4
Рукопашный бой	Лов/3+Вос/3		
Воинские	Бонус	Воровские	Бонус
Выносливость	Зд/3	Взлом	Инт/3
Доспехи	Сил/4	Кража	Уд/3
Боевая анатомия	0	Наблюдательность	Вос/3
Стальные нервы	Вол/3	Скрытность	Лов/3
Щиты	Сил/4	Уклонение	Лов/4+Вос/4
Магические	Бонус	Жреческие	Бонус
Магия огня	Вол/3+Зд/4	Магия света	Вол/3+Вос/4
Магия воды	Вол/3+Лов/4	Магия тьмы	Вол/3+Лов/4
Магия воздуха	Вол/3+Вос/4	Магия жизни	Вол/3+Сил/4
Магия земли	Вол/3+Сил/4	Магия смерти	Вол/3+Зд/4
Магия астрала	Вол/3+Инт/4	Магия астрала	Вол/3+Инт/4

МАГИЯ

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»
Godmaker 2001, Atrill 2009

Список заклинаний

Заклинания магов

Простейшие заклинания

Вызвать огонь
Контроль огня
Знак Аард
Заговорить стрелу
Найти воду
Заговорить рану
Устойчивость
Найти след
Определение направления
Сглазить
Отменить заклинание

Заклинания первого круга

Огненная стрела
Волшебный ветер
Обман слуха
Сотворить воду
Сила
Легкий путь
Паучьи лапы
Определение магии
Отвести глаза

Заклинания второго круга

Волшебный факел
Огненный меч
Фантом
Телекинез
Водяное дыхание
Ускорение метаболизма
Ледяная стена
Каменная кожа
Живые оковы
Яма
Чтение мыслей

Волшебный сон

Заклинания третьего круга

Огненный шар
Огненная стена
Невидимость
Туман
Хождение по воде
Скорость
Холод
Отпереть
Грязь
Внушение
Ясновидение
Защита от магии огня
Защита от магии воздуха
Защита от магии воды
Защита от магии земли
Защита от магии астрала

Заклинания четвертого круга

Инферно
Огненный щит
Полет
Молния
Воздушная стена
Ядовитый туман
Превращение
Парализация
Прохождение сквозь стену
Каменное проклятие
Каменная стена
Дружба
Стена силы
Волшебная дверь
Вызвать демона огня

Вызвать демона воздуха
Вызвать демона воды
Вызвать демона земли

Высшие заклинания

Телепортация
Заколдовать предмет

Заклинания жрецов

Простейшие заклинания

Божья помощь
Первая помощь
Снять усталость
Стереть тень
Слово крови
Узнать эмоции

Заклинания первого круга

Вызвать свет
Сияние
Исцеление
Чуткость
Призвать тьму
Слиться с тенью
Боль
Старые раны
Обнаружение зла
Нечувствительность к боли

Заклинания второго круга

Благословение
Вспышка
Панацея
Регенерация
Проклятие
Ночное зрение
Луч смерти

Обнаружение нежити
Удача
Святость
Обнаружение духов

Заклинания третьего круга

Световой удар
Святое видение
Противоядие
Пост
Ослепление
Темная звезда
Вампиризм
Призвать мертвецов
Найти предмет
Защита от духов

Заклинания четвертого круга

Клинок света
Мгновенное исцеление
Страх
Удары смерти
Освобождение души

Модифицирующие заклинания

Трансляция
Пролонгация
Диссипация
Низшее деление сознания
Полилокация
Среднее деление сознания
Запасение
Усиленное деление сознания
Низшее туннелирование

Условные обозначения

МО — магия огня

МВх — магия воздуха

МВд — магия воды

МЗ — магия земли

МСв — магия света

МЖ — магия жизни

МТ — магия тьмы

МСм — магия смерти

МА — магия астрала

У — уровень мага

К — клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд (метр)

ОК — объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда (метра)

ПР — площадь с радиусом таким-то

СР — сфера с радиусом таким-то

Сщ — существо, объект заклинания — живое существо

Об — объект, объект заклинания — неодушевленный предмет

С — компонент заклинания, слова

Ж — компонент заклинания, жесты

М — компонент заклинания, материал

Дополнительные правила

Ущерб. Ущерб от заклинаний модифицируется параметром броня в том случае, если не указан тип ущерба, то есть ущерб не магический, а обыкновенный, хотя и вызванный заклинанием.

Количество рук. Одна свободная рука необходима для произведения заклинания с компонентом «М», для заклинаний с компонентом «Ж» требуется две свободных руки, если герой не обладает призом «Рука Силы».

Быстрые предметы. Боеготовность компонентов маг может держать в готовом к бою состоянии до двух предметов, как и любой герой. Однако многие материалы маленького размера, такие как кусочек воска или щепотка сажки могут быть использованы многократно без траты ПД на замену предмета, поскольку считается, что предмет, находящийся в руке — это емкость с каким-то количеством компонентов.

Область заклинаний. Заклинания, у которых область действия имеет объем, позволяют увеличивать высоту области охвата за счет площади. При этом область высотой в 2 ярда, занимающая 2 клетки, эквивалентна области высотой 4 ярда, занимающей 1 клетку. Область может составлять замкнутую поверхность. Например, можно поставить стену силы «колпаком». Чтобы целиком накрыть одну клетку, занятую героем, необходимо занять 6 клеток вокруг него, 6 клеток на 2-й слой над ними, и одну клетку над головой героя, всего — 13 клеток.

Если герой не владеет призом «Полилокатор» и не использует модифицирующие заклинания, объемные клетки должны быть соседними, то есть любая объемная клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую грань (боковую или основание) с другой объемной клеткой области.

Аналогично, если область действия заклинаний — площадь, то ее клетки должны быть соседними, то есть любая клетка области заклинания должна иметь хотя бы одну общую сторону с другой клеткой области, если герой не владеет призом «Полилокатор» или модифицирующими заклинаниями.

Расстояния. Все расстояния указаны в ярдах, точнее — в количестве клеток на поле. Расстояние 0 означает, что объект заклинания должен находиться непосредственно в руках мага, или что клетка мага — центр области

Заклинания магов

Простейшие заклинания

Вызвать огонь

Требования	МО 3	В ладони у мага появляется маленький огонек, подобный пламени свечи. Руку не обжигает, но в остальном — нормальный огонь. Освещает ярким светом одну клетку и все соседние с ней.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР 1	
Компоненты	СЖ	

Контроль огня

Требования	МО 4	Маг может контролировать любой процесс горения, увеличивая или уменьшая интенсивность одного источника пламени (площадь, теплоотдачу) на МО% от исходной интенсивности в раунд. Маг с МО 10 способен погасить небольшой пожар за 1 минуту.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МО	
Область	У К	
Компоненты	СЖ	

Знак Аард

Требования	МВх 3	Сильный толчок может сдвинуть с места небольшой незакрепленный предмет (весом не более 10 фунтов) или заставить жертву заклинания упасть. Заклинание, направленное на участок земли может поднять пыль, ветки или сухие листья. Применение Знака к поверхности воды вызывает брызги. Смещение предмета или падение происходит в клетку, соседнюю с исходной, в противоположную от мага сторону. Сопrotивляемость: Лов/8
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ, Об, 1 К	
Компоненты	Ж	

Заговорить стрелу

Требования	МВх 4	Заклинание позволяет заговорить стрелу или метательный снаряд. Первая атака, произведенная стрелковым или метательным оружием после выполнения заклинания, получает бонус к дальности равный МВх.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Найти воду

Требования	МВд 3	Позволяет магически искать источник воды в незнакомой местности. На поиски уходит к8 часов, и все это время заклинание должно поддерживаться. Таким способом можно отыскать реку, ручей, ключ, скважину или заброшенный колодец. В заклинании расходуется ивовый прут.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	ЖМ	

Заговорить рану

Требования	МВд 4	Прекращает кровотечение раны и дезинфицирует ее. После выполнения заклинания раны пациента считаются перевязанными.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сц	
Компоненты	СЖ	

Устойчивость

Требования	МЗ 3	Улучшает равновесие мага, позволяя игнорировать критические события и немагические атаки, вызывающие падение. Дает бонус 2 ко всем чекам, вызванным проверкой устойчивости или потери равновесия на земле.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Найти след

Требования	МЗ 4	Заклинание проявляет следы на земле, позволяя магу легко их обнаруживать и идти по ним, как при использовании умения «Чтение следов» со значением, равным МЗ/2.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Определение направления

Требования	МА 3	При помощи заклинания маг точно узнает направление на север.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	-	

Сглазить

Требования	МА 4	После сглаза жертве для выполнения следующего чека необходимо успешно пройти так же и чек Уд/10. Сопротивляемость: Вол/8
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сц	
Компоненты	С	

Отменить заклинание

Требования	-	Маг уничтожает эффект любого заклинания, наложенного им или другим магом. Для отмены заклинания, маг должен иметь значения магических умений такие же или большие, чем в требованиях отменяемого заклинания.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МВ	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

Заклинания первого круга

Огненная стрела

Требования	МО 5	Из ладони мага вылетает огненная стрела, которая поджигает все легковозгораемые предметы и наносит живым существам тяжелые ожоги. Огненной стрелой необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства огня мага. При попадании стрела наносит огненный ущерб к10. Материал для заклинания — маленькая деревянная стрелка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МО	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

Волшебный ветер

Требования	МВх 5	Маг создает ветер, дующий в любом направлении. Максимальная скорость ветра равна МВх м/с (6*МВх ярдов/раунд).
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МВх	
Компоненты	СЖ	

Обман слуха

Требования	МВх 7	Маг вызывает акустическую иллюзию. Звуки могут изображать что угодно, кроме членораздельной речи, однако мощности звука не хватит для оглушения живого существа.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	У ОК	
Компоненты	Ж	

Сотворить воду

Требования	МВд 5	Заклинание концентрирует пресную питьевую воду из окружающего пространства.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

Сила

Требования	МВд 7	Заклинание увеличивает силу мага. На время действия заклинания значение его характеристики «Сила» возрастает на величину половины его уровня. Материал — пинта рыбьего жира, который необходимо выпить.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Легкий путь

Требования	МЗ 5	При действии заклинания маг освобождается от всех штрафов на перемещение, вызванных местностью. Он свободно проходит сквозь кусты, по болоту и т. п. Игнорирует действие заклинаний Живые оковы и Грязь.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	С	

Паучьи лапы

Требования	МЗ 7	Маг приобретает способность ползать по вертикальным поверхностям и потолкам, посредством прилипания к ним его рук и ног. Перемещение замедляется вдвое. Груз, с которым маг может удерживаться на потолке, равен МЗ фунтов. На стене маг может удержаться с грузом 2хМЗ фунтов. Материал – отвар из пауков.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Определение магии

Требования	МА 5	Герой чувствует присутствие магического воздействия и может определить его источник или направление на него. Заклинание позволяет качественно определить мощность магии, маг может примерно оценить время, прошедшее с момента наложения заклинания.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МА	
Компоненты	-	

Отвести глаза

Требования	МА 7	Герой отвлекает внимание одного (в отличие от мастерства скрытности) существа. Любое действие, совершенное магом сразу после наложения заклинания, пройдет незаметно для жертвы. Однако, действие не должно занимать больше, чем МА мага, пунктов действия. Сопровождаемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Заклинания второго круга

Волшебный факел

Требования	МО 10	Маг вызывает появление небольшого шара яркого пламени, который ярко освещает пространство в радиусе 3 ярдов. Маг может перемещать шар усилием воли, при этом считается, что ПД шара равны 10. Столкнувшись с живым объектом, шар наносит огненный ущерб к4 и гаснет. Материал – кусочек воска.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МО	
Область	СР 3	
Компоненты	СЖМ	

Огненный меч

Требования	МО 12	Небольшая сургучная палочка превращается в руке героя в поток пламени в форме меча, которым герой может атаковать, как обычным оружием с характеристиками ПД 4, Дальность 2, Ущерб к12 (огненный), БА 5, БК 5. Поджигает легко воспламеняемые предметы. Для нормального использования огненного меча, герой должен владеть умением «Клинки». Огненным мечом нельзя парировать, но его удары парируются только щитом. При длительном непрерывном использовании меч обжигает владельца.
Стоимость	1 хит/10 мин	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

Фантом

Требования	МВх 10	Маг создает фантом – оптическую иллюзию. Фантом может изображать что угодно, но не может наносить ущерб. Фантом является исключительно изображением, оптическим обманом. Он не издает звуков и запахов, и неосязаем.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖ	

Телекинез

Требования	МВх 12	Маг может перемещать усилием воли один объект со скоростью равной МВх ПД. Однако каждые 10 фунтов веса объекта уменьшают эту скорость на 1. При помощи телекинеза можно также производить и другие действия, при этом можно считать, что маг имеет МВх ПД для манипулирования объектом. Если маг атакует таким образом, вместо значения атаки можно использовать МВх с модификаторами.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ Об	
Компоненты	-	

Водяное дыхание

Требования	МВд 10	Маг способен дышать под водой.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Ускорение метаболизма

Требования	МВд 12	Маг ускоряет все жизненные процессы объекта в 12 раз. За два часа он может произвести заживление, требующее суток. Закливание действует только в том случае, если объект сохраняет полный покой.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 часа	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Ледяная стена

Требования	МВд 12 МЗ 8	После выполнения заклинания возникает стена из льда. Каждая ОК льда имеет 10хУ хитов. В теплую погоду лед тает, со скоростью 1 хит в минуту. Материал для заклинания — горсть талой воды.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

Каменная кожа

Требования	МЗ 10	Маг придает своей коже крепость камня. К значению брони мага добавляется величина его уровня. Материал для заклинания — небольшой камень.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Живые оковы

Требования	МЗ 12	Трава или корни обвиваются вокруг любого объекта и не дают ему двигаться. Живое существо должно выполнить чек С/12 за каждую попытку пройти 1 клетку в области заклинания. Закливание работает только в местах, где есть живая растительность. Материал — сушеный корень вьюна.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

Яма

Требования	МЗ 13	Закливание образует в земле или другом мягком грунте яму. Изъятая земля просто исчезает. Материал — кротовый череп.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	У ОК	
Компоненты	СЖМ	

Чтение мыслей

Требования	МА 10	Маг может читать мысли живых существ. Для этого не обязательно знать язык, на котором разговаривает это существо.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

Волшебный сон

Требования	МА 12	Если живое существо провалит чек Ур/20, то под действием заклинания погружается в глубокий сон, который можно прервать только ранением или интенсивной тряской. На то, чтобы разбудить жертву, не причиняя ей вреда, необходимо потратить У ПД. После окончания магом поддержки заклинания, объект продолжает спать нормальным сном. Материал — щепотка семян мака.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Закливания третьего круга

Огненный шар

Требования	МО 15 МВх 10	Герой запускает шар огня, диаметром 1 ярд, который взрывается, попадая в цель. Огненным шаром необходимо попасть по цели. Попадание определяется, как для метательного оружия, но вместо значения атаки оружием используется значение мастерства огня мага. Шар наносит ущерб к8 хитов всем существам в области действия, и в случае попадания, дополнительные к8 хитов цели в центре области. При заклинании тратится щепотка серы.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	ПР 1	
Компоненты	СЖМ	

Огненная стена

Требования	МО 15 МЗ 10	Маг создает широкую стену пламени выше человеческого роста. Любое существо получает ущерб, равный уровню мага, за каждый ПД, потраченный в области заклинания. Материал — кусок кремня.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МО	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

Невидимость

Требования	МВх 18	Во время действия заклинания маг невидим. Материал — кусочек горного хрусталя.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Туман

Требования	МВх 15 МВд 10	В воздухе возникает плотное облако тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует У минут. Материал для заклинания — капля дистиллированной воды.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	МВд ОК	
Компоненты	СЖМ	

Хождение по воде

Требования	МВд 17	Маг может ходить по воде. Груз, который маг может переносить при этом, не может превышать 2*МВд фунтов. Материал — кусочек дерева со специально вырезанной руной.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Скорость

Требования	МВд 15	Заклинание ускоряет или замедляет все действия существа. Маг может изменять ПД любого существа в большую или меньшую сторону на величину половины своего уровня. Материал – капля ртути. Сопротивляемость: Вол/12
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Холод

Требования	МВд 15 МВх 10	Маг сильно понижает температуру в области действия заклинания. Все существа, находящиеся внутри, теряют 1ПД и получают водяной ущерб, равный уровню мага в конце каждого раунда. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лед.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	СР МВд	
Компоненты	СЖ	

Грязь

Требования	МЗ 15 МВд 10	Поверхности, заколдованные заклинанием становятся очень скользкими. Любое существо должно выполнить тяжелый чек на ловкость (Л/12) на каждое действие, совершенное на такой клетке. При неудачном чеке существо падает. Перемещение без остановки в данном случае считается одним действием. Материал — комок мягкой глины.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	МВд К	
Компоненты	СЖМ	

Отпереть

Требования	МЗ 15	Выполняя заклинание, маг получает шанс отпереть или запереть механический замок. При этом значение МЗ используется вместо значения умения «Взлом».
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	Об	
Компоненты	С	

Внушение

Требования	МА 17	Жертва заклинания выполняет все, что приказывает маг. Помимо этого она не предпринимает никаких активных действий. Маг должен поддерживать заклинание, находясь в пределах видимости и слышимости жертвы. Приказы должны содержать простые конкретные действия на понятном жертве языке. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 ПД/час	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 минута	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Ясновидение

Требования	МА 15 МВх 10	Маг может увидеть знакомое место, существо или предмет, находящийся на большом расстоянии от него. Материал — хрустальный шарик.
Стоимость	-	
Поддержка	П	
Скорость	10 минут	
Расстояние	МА миль	
Область	МВх	
Компоненты	СЖМ	

Защита от магии огня

Требования	МО 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии огня, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Защита от магии воздуха

Требования	МВх 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии воздуха, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Защита от магии воды

Требования	МВд 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии воды, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Защита от магии земли

Требования	МЗ 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии земли, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	

Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Защита от магии астрала

Требования	МА 18	Маг приобретает магическое сопротивление к магии астрала, равное величине своего уровня.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Заклинания четвертого круга

Инферно

Требования	МО 20	Из рук мага вырывается конусообразный поток пламени, с углом 30° и длиной У ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится огненный ущерб 3к6 хитов и к4 критических хитов. Материал — щепотка селитры.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	0	
Область	См.	
Компоненты	СЖМ	

Огненный щит

Требования	МО 20	Мага окружает огненная аура. Каждый, кто находится на соседней с ним клетке, получает ущерб, равный уровню мага, на каждый потраченный ПД. Материал — капля нефти.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	6 ОК	
Компоненты	СЖМ	

Полет

Требования	МВх 20	Герой может летать. Маг не может тратить на перемещение ПД больше, чем его величина его уровня. Каждые 10 фунтов груза, переносимого магом, уменьшают ПД полета на 1. Если ПД полета больше, чем его нормальные ПД, то маг все же может их использовать, если не делает ничего, кроме перемещения. Материал — птичье перо.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Молния

Требования	МВх 20	Из рук мага вырывается молния, которая без промаха поражает одну цель, и наносит ей ущерб магии воздуха, равный 2к8+Уровень. В случае, если маг выполняет чек Уд/20, цели наносится критический удар, по таблице для тупого оружия. Материал — кусочек янтара.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	Сщ Об	
Компоненты	СЖМ	

Воздушная стена

Требования	МВх 18 МЗ 15	Воздух в области заклинания уплотняется, становится вязким и упругим. Через воздушную стену не проникают стрелы, скорость полета в области заклинания сокращается в 5 раз (до 1 ярда перемещения на 1 ПД), внутри стены существа не получают ущерба от падения. Материал — горсть пуха.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	МЗ ОК	
Компоненты	СЖМ	

Ядовитый туман

Требования	МВх 18 МВд 15	В воздухе возникает плотное облако зеленого тумана. Облако неподвижно, и после окончания поддержки существует У минут. Каждый, кто находится внутри облака теряет У хитов в конце каждого раунда. Материал для заклинания — капля
Стоимость	-	

Поддержка	С	змеиного яда.
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МВх	
Область	МВд ОК	
Компоненты	СЖМ	

Превращение

Требования	МВд 20	Герой может превратится в любое существо его или меньшего уровня. Материал — небольшое количество шерсти (перьев, чешуи, кожи, волос и т. п.) этого существа. Маг полностью копирует его внешний вид и природные способности, однако сохраняет свой уровень и собственные умения.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖМ	

Парализация

Требования	МВд 20	Заклинание полностью парализует любое живое существо на У раундов. Материал — щепотка черного перца. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МВд	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Прохождение сквозь стену

Требования	МЗ 18	Герой может проходить через деревянные, каменные, земляные и металлические стены, толщиной до У ярдов. Хотя это очень утомительно и отнимает у мага много сил.
Стоимость	1 ПД 1 С	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Каменное проклятие

Требования	МЗ 20	Заклинание превращает одно существо в каменную статую, если оно провалит чек Ур/20. Материал — алмаз. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Каменная стена

Требования	МЗ 20	Возникает каменная гранитная стена, занимающая не больше ОК, чем произведение величины уровня мага и количества уплаченных в стоимости ПД. Материал — кусок обсидиана.
Стоимость	1 и более ПД	
Поддержка	-	
Скорость	9 ПД	
Расстояние	МЗ	
Область	УхПД ОК	
Компоненты	СЖМ	

Дружба

Требования	МА 20	Объект заклинания воспринимает мага как лучшего друга. При произнесении заклинания, навсегда исчезает драгоценный камень, стоимостью не менее 100 золотых/уровень жертвы. (Маг может пройти чек И/10 для определения этой стоимости). Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	1 мин	
Расстояние	МА	
Область	Суц	
Компоненты	СМ	

Стена силы

Требования	МА 20	Заклинание вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть не один материальный объект или существо, однако проникают заклинания и бестелесные существа. Материал — небольшой алмаз.
Стоимость	МЗ 20	
Поддержка	1 ПД	
Скорость	С	
Расстояние	7 ПД	
Область	МА	
	МЗ ОК	

Компоненты	СЖМ	
------------	-----	--

Волшебная дверь

Требования	Все 15	В пределах МВх+МО ярдов возникают светящиеся портал-вход, и портал-выход. Расстояние между порталами до МЗ+МВд ярдов. Каждый портал занимает 1 сторону клетки, и может быть ориентирован как угодно. Стороны клеток, занятые порталами, расцениваются для перемещения как граница двух соседних клеток. Перемещаться можно в обе стороны, но нельзя атаковать. Сквозь портал ничего не видно, из-за сияния. Материал — золотая игла с серебряной нитью
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МВх+МО	
Область	МЗ+МВд	
Компоненты	СЖМ	

Вызвать демона огня

Требования	МА 17 МО 17	Маг вызывает огненного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как большая человеческая фигура, состоящая из пламени. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух10, Кр. хиты 20+У, Восприятие 10, ПД 10, Атака 15+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/10 Ущерб 3к6/к18 (огненный), Защита 10, Броня 5. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника небольшие огненные шары. Заклинания магии огня на демона не действуют. Заклинания магии воды оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

Вызвать демона воздуха

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает воздушного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как большая полупрозрачная птица. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух6, Кр. хиты 10+У, Восприятие 12, ПД 9, Полет 3, Атака 10+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/15 Ущерб к10/к12 (воздушный), Защита 15, Броня 0. В ближнем бою демон атакует пастью, в дальнем — метает в противника небольшие молнии. Заклинания магии воздуха на демона не действуют. Заклинания магии земли оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

Вызвать демона воды

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает ледяного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как человеческая фигура, вытесанная из глыбы льда. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух8, Кр. хиты 15+У, Восприятие 8, ПД 9, Атака 12+У, ПД атаки 3, ШКУ У, ШКП 0, Дальность 1/8 Ущерб 2к8/к10 (водяной), Защита 8, Броня 10. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника ледяные кристаллы. Заклинания магии воды на демона не действуют. Заклинания магии земли оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

Вызвать демона земли

Требования	МА 17 МВх 17	Маг вызывает каменного демона, которого может полностью контролировать. Демон выглядит, как человеческая фигура, вытесанная из камня. Материал — кровь демона. При прекращении контроля демон исчезает. Характеристики демона: Хиты Ух12, Кр. хиты 25+У, Восприятие 4, ПД 8, Атака 10+У, ПД атаки 4, ШКУ 5+У, ШКП 2, Дальность 1/3 Ущерб 2к20/2к12, Защита 4, Броня 5+У. В ближнем бою демон атакует руками, в дальнем — метает в противника огромные камни. Заклинания магии земли на демона не действуют. Заклинания магии воды оказывают удвоенное действие.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	12 ПД	
Расстояние	МА	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

Высшие заклинания

Телепортация

Требования	Все 20	Маг переносит себя в любое знакомое место, находящееся не дальше, чем МВх+МО+МЗ+МВд+МА миль.
Стоимость	2 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	См.	
Область	Маг	
Компоненты	СЖ	

Заколдовать предмет

Требования	Все 20	Маг придает предмету волшебные свойства, имитирующие заклинания или увеличивающие базовые и боевые характеристики и значения мастерства. Стоимость материалов: 100 на каждую единицу мастерства магии в параметрах заклинаний. 1000 x номер таблицы за имитацию приза. 100 x бонус атаки, 200 x
Стоимость	3 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	8 часов	

Расстояние	1	бонус защиты, 300 х бонус ущерба, 400 х бонус критического удара, 500 х уменьшение критического промаха, 600 х уменьшение ПД предмета, 700 х бонус к броне, 1000 х бонус ПД, 1500 х бонус к маг. устойчивости. 2000 х бонус к базовым.
Область	Об	
Компоненты	СЖМ	

Заклинания жрецов

Простейшие заклинания

Божья помощь

Требования	МСв 3	Жрец обращается к божеству с просьбой о небольшой помощи. Первая атака, которую жрец будет предпринимать после выполнения заклинания, получает бонус 4. Первое, после заклинания, действие, требующее чека, получает бонус 2 к соответствующему параметру.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Первая помощь

Требования	МЖ 3	Раны существа, на которое воздействует заклинание, заживают, приобретая свойства перевязанных.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МЖ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Снять усталость

Требования	МЖ 4	Удаляет У пунктов усталости (возвращает У потерянных ПД). Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Стереть тень

Требования	МТ 3	Во время действия заклинания жрец не отбрасывает тени. Это дает ему бонус 1 к защите, бонус 1 к атаке, и бонус 2 к скрытности. Материал — щепотка саж.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	ЖМ	

Слово крови

Требования	МСм 3	Первая атака, произведенная героем после выполнения заклинания, получает бонус к ущербу 3.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	С	

Узнать эмоции

Требования	МА 4	Священник чувствует истинные эмоции, испытываемые существом.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

Заклинания первого круга

Вызвать свет

Требования	МСв 5	Пространство вокруг жреца освещается ярким дневным светом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МСв	
Компоненты	С	

Сияние

Требования	МСв 7	Фигура жреца испускает яркое сияние, которое выглядит очень красиво (+1 X, если в уместной ситуации), а также слепит атакующего, улучшая защиту жреца на 4. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Исцеление

Требования	МЖ 5	Герой произносит молитву об исцелении ран живого существа. Заклинание восстанавливает количество хитов, равное МЖ героя, или количество критических хитов, равное его уровню.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	2 часа	
Расстояние	МЖ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Чуткость

Требования	МЖ 7	Заклинание временно улучшает реакцию и рефлексy жреца. Увеличивает восприятие на величину его уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Призвать тьму

Требования	МТ 5	В области действия заклинания меркнет свет и образуется участок полной темноты. Нормальная видимость внутри этой зоны полностью пресечена, хотя проникаема для эльфов, ночных существ и заклинания ночного зрения.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МТ	
Область	СР У	
Компоненты	СЖ	

Слиться с тенью

Требования	МТ 7	Под действием заклинания жрец, остается становится не видимым для окружающих до тех пор, пока находится в тени. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	ЖМ	

Боль

Требования	МСм 5	Жертва должна пройти чек Воля/10. Если он провален, жертву заклинания поражает сильная боль, и она испытывает мощный болевой шок. Жертва получает эффект критического промаха на свой следующий ход, и прерывает поддержку одного из своих заклинаний. Компонент – стальная иголка. Сопротивляемость: Вол/8
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Старые раны

Требования	МСм 7	В результате заклинания раскрываются старые, уже зажившие раны и начинают кровоточить. Жертва получает ущерб 1 крит. хит (без крит. события). Материал — капля человеческой крови.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Обнаружение зла

Требования	МА 5	Выполняя заклинание, жрец чувствует присутствие существа или воздействия злой природы.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МА	
Область	-	
Компоненты	СЖ	

Нечувствительность к боли

Требования	МА 7	Посредством напряжения силы воли, жрец перестает чувствовать боль. В результате, в случае получения ущерба по критическим хитам, он избегает критического события (но не наоборот).
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

Заклинания второго круга

Благословение

Требования	МСв 10	Жрец призывает божественное благословение на себя и своих союзников, улучшая их атаку и защиту на величину своего уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МСв	
Компоненты	СЖМ	

Вспышка

Требования	МСв 12	Жрец вызывает яркую вспышку. Вспышка во фронтальной клетке существа делает его ослепленным до конца раунда. Кроме того, вспышка на мгновение освещает пространство, радиусом МСв ярдв. Материал — щепотка магниевого порошка.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	МСв	
Область	1 К	
Компоненты	СЖМ	

Панацея

Требования	МЖ 10	Жрец исцеляет одну болезнь.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	1 час	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Регенерация

Требования	МЖ 12	Жрец восстанавливает 1 хит в раунд, все раны, нанесенные до или во время заклинания, считаются перевязанными.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

Проклятие

Требования	МТ 10	Жрец проклинает врагов, уменьшая их атаку и защиту на величину своего уровня. Материал — освященный предмет. Сопротивляемость: Вол/10
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	0	
Область	СР МТ	
Компоненты	СЖМ	

Ночное зрение

Требования	МТ 12	Жрец видит в полной темноте, так же, как днем.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

Луч смерти

Требования	МСм 10	Жертву поражают невидимые смертоносные лучи, исходящие от жреца. Существо, на которое воздействует заклинание, теряет У хитов в конце каждого раунда.
Стоимость	-	
Поддержка	С	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МСм	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

Обнаружение нежити

Требования	МСм 12	Жрец чувствует присутствие и примерное количество нежити. Если уровень существ ниже уровня жреца, то он может определить их вид.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	0	
Область	СР МСм	
Компоненты	-	

Удача

Требования	МА 10	Повышает шанс критического удара или критического чека жреца на величину его уровня.
Стоимость	1 И	
Поддержка	Ср	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МА	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Святость

Требования	МА 12	Молитва жреца распространяет вокруг ареол святости, в результате его харизма в глазах всех, кто слышит молитву улучшается на величину его уровня. Материал — освященный предмет.
Стоимость	2 С	
Поддержка	Ср	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Обнаружение духов

Требования	МА 13	Пока действует заклинание, жрец видит призраков, потерянные души и другие существа астрального мира.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	-	

Заклинания третьего круга

Световой удар

Требования	МСв 15	Из глаз жреца вырываются тонкие красные лучи, наносящие в случае попадания
------------	--------	--

Стоимость	-	ущерб 2к8 (свет). Вместо значение атаки используется величина МСв жреца. Материал — осколок зеркала.
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	МСв	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Святое видение

Требования	МСв 10 МА 15	Глядя в источник света, маг может увидеть знакомые ему места, предметы или существа. Материалы — освященный предмет и ограненный драгоценный камень стоимостью не меньше 100 золотых.
Стоимость	-	
Поддержка	П	
Скорость	30 мин	
Расстояние	-	
Область	-	
Компоненты	СЖМ	

Противоядие

Требования	МЖ 15	Жрец нейтрализует 1 яд. Материал — освященный предмет.
Стоимость	1 С	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Пост

Требования	МЖ 18	После произнесения заклинания, жрец может обходиться без воды и пищи в течение МЖ часов.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

Ослепление

Требования	МТ 17	Жертву жреца поражает полная слепота. Материал – капля сока белены. Сопротивляемость: Воспр/12
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Темная звезда

Требования	МТ 15 МСм 15	Жрец создает в воздухе прямо перед собой шар тьмы, диаметром 1 ярд. Этот шар жрец может передвигать усилием воли. Находясь на одной клетке с живым существом, шар наносит ущерб, равный уровню жреца на каждый ПД, проведенный шаром на этой клетке. Количество ПД шара равно МТ жреца. Чтобы создать шар, жрец должен нанести себе ущерб серебряным кинжалом. Кинжал не расходуется. Звезда не может нанести ущерб критическим хитам.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	1	
Область	1 ОК	
Компоненты	СЖМ	

Вампиризм

Требования	МСм 15 МЖ 10	Ущерб, который жрец наносит в рукопашном бою или холодным оружием, добавляется к хитам (кр. хитам) жреца. «Лишние» хиты держатся до прекращения поддержки заклинания. Материал — капля человеческой крови.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Призвать мертвецов

Требования	МСм 15 МА 15	Жрец вызывает оживших скелетов, которых полностью контролирует. Количество скелетов равно уровню жреца. При прекращении поддержки скелеты рассыпаются в прах. Материал — человеческий череп. Характеристики скелетов: Хиты МСм, Кр. хиты 0, Восприятие 3, ПД 6, Атака 5+У, ПД атаки 4, ШКУ 5, ШКП 5,
Стоимость	-	
Поддержка	С	

Скорость	8 ПД	Дальность 1 Ущерб кб, Защита 2, Броня 4.
Расстояние	МА	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

Найти предмет

Требования	МА 15	Жрец чувствует направление на предмет, который он ищет. Материал — освященный предмет.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	
Расстояние	-	
Область	Об	
Компоненты	СЖМ	

Защита от духов

Требования	МА 17	Жрец устанавливает защиту от проникновения духов и призраков в область заклинания на МА часов. Материал — серебряный порошок, который маг рассыпает по периметру защищаемой зоны.
Стоимость	1 ПД	
Поддержка	-	
Скорость	1 мин	
Расстояние	-	
Область	У К	
Компоненты	СЖМ	

Заклинания четвертого круга

Клинок света

Требования	МСв 20	В руках жреца возникает двуручный меч, из пульсирующего потока белого света. Меч имеет характеристики двуручного меча, без ограничений на силу, однако имеет бонусы –1ПД, +3 на атаку, +2 на критический удар. Обладает свойствами серебряного оружия. Освещает радиус в 2 ярда. Для нормального использования меча требуется мастерство клинков. Материал — серебряный ножик.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Мгновенное исцеление

Требования	МЖ 20	Заклинание восстанавливает существу в непосредственной близости кбхУровень жреца нормальных хитов на каждый ПД, уплаченный в стоимости.
Стоимость	1+ ПД	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	1	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖ	

Страх

Требования	МТ 20	Жертву заклинания поражает сильнейший страх. Она не может атаковать, использовать атакующие заклинания и магические вещи, персонажи получают пенальти к храбрости, равное уровню жреца. Материал — человеческий череп. Сопротивляемость: Вол/12
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	МТ	
Область	Сщ	
Компоненты	СЖМ	

Удары смерти

Требования	МСм 20	Пока действует заклинание, любой ущерб от немагических атак жреца наносится критическим хитам. Материал — сушеное человеческое сердце.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	-	
Область	Жрец	
Компоненты	СЖМ	

Освобождение души

Требования	МА 20	Заклинание погружает существо в непосредственной близости в кому, при этом его душа может свободно летать (ПД полета равны ПД существа), видеть и слышать происходящее. Для души нет физических преград, хотя могут быть магические, она невидима простым взглядом. Душа может применять заклинания без компонентов,
Стоимость	13	
Поддержка	-	
Скорость	10 мин	

Расстояние	-	но не может производить физических действий. Она может вернуться в тело в любой момент в течение МА часов. Душа может вселяться в тело другого спящего существа, если его уровень ниже уровня обладателя души, и оно проиграло встречный чек И/10.
Область	Жрец	
Компоненты	СЖ	

Модифицирующие заклинания

Модифицирующие заклинания не имеют собственных эффектов, воздействуя на другое заклинание, следующее непосредственно после него. Модифицирующее заклинание составляет с основным единое целое, выполнение такого заклинания считается одним действием. ПД такого действия равны сумме ПД модифицирующего заклинания и основного. Модифицирующие заклинания можно выстраивать в цепочки, накладывая на основное заклинание несколько эффектов сразу.

Трансляция

Требования	У 4	Предназначено для переноса действия заклинаний, обычно воздействующих только на мага (жреца), на другое существо. Трансляция действует на расстоянии не больше В+Уровня мага (жреца). Поддержку заклинания после трансляции осуществляет сам заклинатель.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	1 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Пролонгация

Требования	У 5	Заклинание, произнесенное сразу после заклинания пролонгации действует в течение Уровень/2 раундов (или на столько дольше) после прекращения поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	2 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Диссипация

Требования	У 6	Изменяет заклинания, воздействующие на одну цель, так, что они могут воздействовать на несколько одновременно. Эффективность рассеянного заклинания (значения магических умений, уровень и т.п.) снижается, а стоимость — возрастает, пропорционально числу целей. Не применяется к заклинаниям, воздействующим по определению только на самого мага (жреца).
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Низшее деление сознания

Требования	У 7	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим слабой поддержки, то маг (жрец) может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой поддержки. В результате маг (жрец) может поддерживать одновременно несколько разных заклинаний.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Полилокация

Требования	У 7	Маг (жрец) выполнивший непосредственно сразу после заклинания полилокации любое зонное заклинание, может разбить его область действия на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания уменьшается пропорционально их количеству.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	4 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Среднее деление сознания

Требования	У 8	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим средней поддержки, то маг (жрец) может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой или средней поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Запасение

Требования	У 8	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, то второе заклинание не работает, а «зависает» в астрале, и происходит лишь после того, как маг (жрец) прекратит поддержку заклинания запасаения, что требует расхода 1 ПД. Если поддержка прервана случайно, то происходит срабатывание запасенного заклинания случайным образом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Усиленное деление сознания

Требования	У 9	Если произнести это заклинание непосредственно перед любым другим, требующим сильной поддержки, то маг (жрец) может поддерживать его, и в то же время выполнять другие заклинания, не требующие поддержки, или требующие слабой, средней или сильной поддержки.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

Низшее туннелирование

Требования	У 9	Заклинание использует туннельный эффект при получении магической энергии для заклинания, благодаря чему обеспечивается слабая поддержка для заклинания без всякого дальнейшего участия мага. Заклинание действует до тех пор, пока его не рассеют или не уничтожат сам объект воздействия. Хотя по прошествии большого количества времени, эффект может затухать.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	-	
Область	Заклинание	
Компоненты	СЖ	

1. Характеристики рас

Название	Люди	Эльфы	Гномы	Хоббиты	Орки
Сила	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 8	6 – 12
Здоровье	3 – 10	3 – 8	6 – 12	3 – 10	5 – 10
Восприятие	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Ловкость	3 – 10	3 – 10	3 – 10	6 – 12	3 – 8
Интеллект	3 – 10	6 – 12	3 – 8	3 – 10	3 – 10
Воля	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Харизма	3 – 10	5 – 10	3 – 10	3 – 10	3 – 10
Удача	3 – 10	3 – 10	3 – 10	5 – 10	3 – 10

2. Параметры персонажа

Защита	Лов/3 + Вос/3
БШКУ	Уд/2
Нагрузка	10*Сил
ПД	5 + Лов/2

3. Хиты героя

Хиты	МЗд * (ЗД / 2)
Критические хиты	(МЗд * 2) + Ур. героя
Где МЗд — Максимальное здоровье для расы персонажа	

4. Соответствие к10 частям тела

Число на кубике	Пораженная часть тела
1	Голова
2-3	Правая рука
4	Левая нога
5-6	Левая рука
7	Правая нога
8-10	Туловище

5. Оружие

Название	Сила	Дальн.	Ущерб	ПД	Бон. атаки	Бон. крит.
Ножи						
Кинжал	3	1(3)	к4	4	7(3)	5
Корд	4	1	к6	4	6	4
Короткий меч	4	1	к8	4	6	3
Тесак	5	1	к8	5	1	6
Вакизаши	5	1	к10	4	4	3
Клинки						
Меч	5	1	к12	5	5	2
Сабля	5	1	к12	5	3	3
Палаш	6	1	к10	4	4	1
Катана	6	1	к12	4	1	2
Бастард	6	2	к12	5	4	2
Даикатана (дв.)	6	2	к20	5	0	2
Двуручный меч (дв.)	7	2	к20	6	3	1
Топоры						
Мет. Топор	5	1(4)	3к4	6	4(2)	2
Боевой топор	6	1	3к6	7	2	0

Секира (дв.)	7	2	3к8	8	0	0
Алебарда (дв.)	5	2	3к6	7	4	0
Тупые						
Посох (дв.)	3	2	2к4	4	5	0
Дубина	4	1	2к4	4	4	0
Молот	5	1(4)	2к6	5	3	0
Булава	5	1	2к8	6	2	0
Цеп (дв.)	6	2	2к10	7	1	0
Копья						
Дротик	4	1(5)	к6	4	5	3
Копье	5(4)	2(6)	к8	5	4	2
Трезубец	6	2(5)	к12	5	2	4
Пика (дв.)	5	2	к10	5	3	1
Алебарда (дв.)	5	2	к12	7	4	0
Конное копье	6	3	к20	6	0	0
Метательное						
Камень*	3	3	к4	4	5	0
Праща*	3	8	2к4	4	3	0
Цурикен (звезда)**	4	7	к8	4	1	5
Свинцовый шарик*	5	5	2к6	4	4	2
Стрелковое						
Короткий лук (дв.)	4	15	к8	4/1	2	4
Лук (дв.)	5	20	к12	4/1	0	3
Легкий арбалет (дв.)	5	10	к10	2/5	5	2
Тяжелый арбалет (дв.)	7	10	к20	2/6	4	0
Арбалет-репетир*** (дв.)	6	8	к10	3/0	3	0
Рукопашное						
Кулак	-	1	Сп.****	3	5	0
Нога	-	1	Сп.	4	3	0
Голова	-	1	Сп.	6	0	0
Кастет	-	1	Сп.+2	4	4	2
Латная перчатка	-	1	Сп.+1	4	4	1
Щиты*****						
Малый щит	4	—	Рук.	4	2	0
Средний щит	5	—	Рук.	4	3	0
Большой щит	6	—	Рук.	4	4	0
Шипованный щит	6	1	Рук.+к6	6	3	0
*	Критические события определяются, как для оружия вида «Тупые»					
**	Критические события определяются, как для оружия вида «Ножи»					
***	После 5 выстрелов этот арбалет требует перезарядки, которая занимает 15 ПД.					
****	Ущерб указан в таблице «Ущерб в рукопашном бою»					
*****	Бонус атаки щита пассивно добавляется к защите пока он находится в руке. К этому бонусу добавляется модификатор от умения «Щиты» /					

6. Ущерб в рукопашном бою			
Сила	Удар рукой	Удар ногой	Удар головой
1–4	к2	к3	-
5–6	к3	к4	к2
7–8	к4	к6	к3
9–10	к6	к8	к4
11–12	к8	к10	к6
13–14	к10	к12	к8
15–16	к12	2к8	к10
17–18	2к8	3к6	к12

19-20	3к6	3к8	2к8
-------	-----	-----	-----

7. Доспехи		
Название	Область защиты	Броня
Малый щит	Щиты	0
Средний щит		1
Большой щит		2
Шлем	Голова	1
Шлем с забралом		2
Латные рукавицы	Руки	1
Поножи	Ноги	1
Кожаный жилет	Корпус, легкий доспех	1
Кольчуга	Корпус, средний доспех	2
Нагрудник	Корпус, тяжелый доспех	2
Кираса		3
Латы		4

8. Пенальти брони	
Умение	Пенальти
Верховая езда	+
Плавание	+
Скрытность	+
Уклонение	+
Кража	+
Магия воздуха	+
Магия земли	+
Магия огня	+
Магия воды	+
Магия жизни	+
Магия света	+
Магия смерти	+
Магия тьмы	+
Магия астрала	+

9. Опыт и уровни	
1	1000
2	2000
3	3000
4	5000
5	8000
6	13000
7	21000
8	33000
9	54000
10	87000
11	141000
12	228000
13	369000
14	597000
15	966000

16	1563000
17	2529000
18	4092000
19	6621000
20	10713000

10. Общие призы

10. Общие призы	
Название	Описание
I	
Буканист	+100 опыта при каждом чтении книги (3) *
Ночное существо	Не имеет штрафа на восприятие в сумерках.
Секси	+1 к харизме при общении с противоположным полом.
Ускоренный метаболизм	X2 восстановление хитов при отдыхе.
Шустрый	+1 ПД, -3 крит. х.
Зубрила	Увеличение получаемого опыта на 10% (3)
Меткий глаз	+2 к дальности стрелкового и метательного оружия и к дальности заклинаний (3)
Хаотик	+1 к ШКУ
II	
Быстрые карманы	Действие «Достать предмет» отнимает на 2 ПД меньше
Живучесть	+1 критический хит (н/о)
Здесь и сейчас!	+1 уровень, герой получает опыт, необходимый для достижения следующего уровня (н/о)
Дрессировщик	Контроль над ручными животными отнимает на 50% ПД меньше
Защита	+2 к защите (н/о)
Качок	+1 к Силе (н/о)
Любимый навык	Идин из навыков можно максимально поднимать на 2 выше, чем обычно, т.е. ур + 4 (н/о)
III	
Оценка	При оценке герой получает точную информацию о боевых характеристиках противника
Прыгучесть	Дальность прыжков увеличивается на 1 ярд, но на такой прыжок тратится 4 ПД
Змея	Передвижение пригнувшись – 1ПД/клетку, лежа – 2 ПД/клетку
Интеллигентность	+2 на интеллект при общении (3)
Осторожность	+2 на восприятие при встречах (3)
Реакция	+2 к броску инициативы (3)
Танк	+1 З (н/о)
IV	
Чуткость	Герой способен предсказать реакцию окружающих на свои слова.
Спринтер	+2 пункта перемещения, независимых от ПД (3)
Боеготовность	Добавляет один активный предмет (3)
Глазомер	+1 В (н/о)
Мастерство II	Добавляется одно умение из таблицы другого базового класса (н/о)
Ночное зрение	У героя развивается способность нормально видеть в темноте.
Скорость	+1 ПД (5)
Ловкач	+1 Л (н/о)
V	
Тень	Пока герой находится в укрытии, его невозможно заметить.
Тактичность	+1 Х (н/о)
Опыт	+1 И (н/о)
Везучесть	+1 У (н/о)
Защита от магии	+5 к защите от всех видов магии (н/о)
* В скобках указано число повторных выборов одного приза.	

11. Классовые призы		
Уровень приза	Название	Описание
Маг		
I	Умник	+1 пункт для распределения по умениям при получении уровня (3)
II	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Опыт	+1 И (н/о)
II	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.
IV	Пролонгатор	Заклинание действует в течение 2 (или на 2 дольше) раундов после прекращения поддержки (5)
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
VI	Полилокатор	Может разбивать область действия зонных заклинаний на несколько равных частей, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально.
VII	Мистик III	Может производить заклинания, не прерывая сильной концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее сильной.
Жрец		
I	Транслятор	Может применить к другому заклинание, обычно (по описанию) действующее только на него самого. Поддержку обеспечивает он же. Дальность равна Восприятие + Уровень ярдов.
II	Тактичность	+1 X (н/о)
III	Диссипатор	Может применить заклинание, описанное для одной цели к нескольким, при этом эффективность заклинания (значения маг. умений, уровня) снижается, а стоимость – возрастает, пропорционально. Не применяется к заклинаниям, воздействующим на самого мага.
III	Мистик I	Может производить заклинания не прерывая слабой концентрации, если они не требуют концентрации или требуют слабой.
IV	Концентратор	Длительность поддержки заклинаний без утомления удваивается
V	Мистик II	Может производить заклинания, не прерывая средней концентрации, если они требуют концентрацию не сильнее средней.
V	Рука Силы	Герой произносит заклинания, выполняя пассы не двумя руками, а одной.
VI	Вера	Штрафы от ношения доспехов уменьшаются на 2 пункта (н/о)
VII	Аватара	На жреца не действуют штрафы от ранений. Он не теряет сознания до тех пор, пока не получит смертельного ущерба. После этого жрец умирает.
Воин		
I	Крепкая спина	+50 фунтов к походному весу (3)
II	Мощный удар	+2 к ущербу от холодного оружия (3)
II	Стальной кулак	+2 к ущербу в рукопашном бою (3)
II	Толстокожий	+1 броня (3)
III	Бой в слепую	–3 к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Блок в рукопашной	Герой может парировать в рукопашном бою холодное оружие
IV	Быстрый меч	–1 ПД удара холодным оружием
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Скорострельность	–1 ПД выстрела или –1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Быстрый кулак	–1 ПД удара в рукопашной
VII	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки
Вор		

I	Невидимка	–2 к Восприятию наблюдателя при чеке на обнаружение скрывающегося героя (3)
II	Бой в слепую	–3 к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Круговая защита	Герой может парировать удары с тыла
III	Мощный бросок	+2 на ущерб метательным оружием (3)
III	Мощный выстрел	+2 на ущерб стрелковым оружием (3)
III	Точность	+2 на шанс критического удара (н/о)
IV	Шестое чувство	+4 на расстояние для обнаружения скрытых объектов (3)
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Скорострельность	–1 ПД выстрела или –1 ПД перезарядки стрелкового (метат.) оружия
VI	Снайпер	+25% к модификатору при атаке по части тела стрелковым или метательным оружием (3)
VI	Призрак	–4 В окружающим, для шанса заметить любые действия героя (2)
VII	Быстрое уклонение	«Уклонение» прибавляет величину полного навыка, а не половину

*В скобках указано число повторных выборов одного приза.

12. Таблица критических ударов	
Ножи	Сквозь броню
Клиники	Ущерб критическим хитам
Топоры	Ущерб критическим хитам
Тупые и рукопашное	Ущерб критическим хитам
Стрелковое	Сквозь броню
Метательное	Ущерб критическим хитам

13. Действия в бою	
Действие	Расход ПД
Переместиться на одну клетку (1 ярд)	1
Лечь	3
Встать	3
Опуститьсь на колени	2
Лечь из положения на коленях	2
Встать с колен	2
Из положения лежа подняться на колени	2
Достать предмет из вещмешка	4
Оказать первую помощь	5
Нанести удар	ПД оружия
Переместиться на одну клетку на коленях	2
Переместиться на одну клетку лежа	3
Поменять оружие в руке	4
Поднять предмет с земли	3
Сесть на лошадь	3
Слезть с лошади	3
Применить мастерство кражи	5
Открыть или закрыть дверь	3
Вышибить дверь	6
Передать сообщение	0
Передать сообщение и выслушать ответ	1
Оценить противника	2
Прыжок	3
Использовать заклинание	ПД заклинания

Использовать магический предмет	ПД предмета
---------------------------------	-------------

14. Прыжки		
Расстояние	Прыжок	Приземление
1 ярд	х	Л/8
2 ярда	С/10	Л/10
3 ярда	С/12	Л/12
4 ярда	С/20	Л/20

15. Бонусы умений			
Оружие	Бонус	Общие	Бонус
Ножи	Лов/3+Вос/3	Азартные игры	Уд/3
Клинки	Лов/3+Вос/3	Верховая езда	Зд/3+Лов/3
Топоры	Лов/3+Вос/3	Грамотность	Инт/3
Тупые	Лов/3+Вос/3	Торговля	Уд/3+Хар/3
Копья	Лов/3+Вос/3	Медицина	Инт/3
Стрелковое	Лов/3+Вос/3	Общение	Хар/2
Метательное	Лов/3+Вос/3	Плавание	Сил/4+Зд/3+Лов/4
Рукопашный бой	Лов/3+Вос/3		
Воинские	Бонус	Воровские	Бонус
Выносливость	Зд/3	Взлом	Инт/3
Доспехи	Сил/4	Кража	Уд/3
Боевая анатомия	0	Наблюдательность	Вос/3
Стальные нервы	Вол/3	Скрытность	Лов/3
Щиты	Сил/4	Уклонение	Лов/4+Вос/4
Магические	Бонус	Жреческие	Бонус
Магия огня	Вол/3+Зд/4	Магия света	Вол/3+Вос/4
Магия воды	Вол/3+Лов/4	Магия тьмы	Вол/3+Лов/4
Магия воздуха	Вол/3+Вос/4	Магия жизни	Вол/3+Сил/4
Магия земли	Вол/3+Сил/4	Магия смерти	Вол/3+Зд/4
Магия астрала	Вол/3+Инт/4	Магия астрала	Вол/3+Инт/4

Дополнение для русской системы настольных ролевых игр

Алхимия v2.0

Bananych 2004, Fobos 2005, Atrill 2010

Для чего нужна эта книга

Независимо от того, ведущий Вы или игрок, в этом дополнении Вы найдёте информацию, которая разнообразит игру, сделает её интереснее и многограннее. Здесь будет описана такая часто необходимая в приключениях грань как создание и использование магических зелий, микстур, мазей и всевозможных порошков.

Предметы, описанные здесь, Ваши герои могут купить в алхимической лавке, стащить из секретной лаборатории мага-отшельника или, если позволит мастерство, создать самостоятельно. В книге Вы найдёте несколько готовых формул, которые уже адаптированы для применения в Ваших приключениях. Эти смеси могут поднимать мёртвых к жизни, опутывать врагов, зализывать раны, приносить удачу или наоборот, лишать её. Естественно, данный список нарочито неполон. В Вашем мире может быть много самых разнообразных творений, не описанных здесь: от микстур, усиливающих вкус борща или отталкивающей пыль мази до порошка левитации. Как обычно, система «Мир Великого Дракона» рассчитана на то, что Вы будете применять фантазию, делая Ваш собственный мир и сценарий уникальными (и, конечно, она рассчитывает на то, что эти творения Вы пришлётё нам ☺).

Новое умение: «Алхимия»

Алхимия – общий навык, доступный любому персонажу будь он воин, следопыт, маг или священник. Чтобы эффективно использовать его, персонаж должен знать необходимые рецепты, обладать приборами для приготовления и достаточным количеством ингредиентов. Обычно всё это описано в параметрах самих зелий.

Обучение алхимии

Алхимия как и любое другое умение выучивается при повышении опыта, а также в гильдиях и у мастеров. Рецепты снадобий можно выучить там же, а также найти в библиотеке или в любом другом месте, которое сочтёт подходящим ведущий игры. Для того, чтобы выучить рецепт, можно обладать любым значением умения алхимии, отличным от нуля. А вот для изготовления зелья нужно, конечно, выполнить ВСЕ его требования как по навыку так и по материалам.

Бонус на умение «Алхимия» равен И/2.

Уровень зелья

Зелья в алхимии подразделяются на 4 уровня:

1. Односоставные - состоящие из одного компонента
2. Двусоставные - состоящие из двух компонентов
3. Трехсоставные - состоящие из трех компонентов
4. Высшие - одно, двух или трехсоставные с добавлением магии

Компоненты для приготовления зелья

Ингредиенты - это вещества которые и придают зелью нужные свойства. Нахождение ингредиентов - большая проблема для обычного алхимика т.к., например, удушайка растет под каждым кустом а кожу демона обычно надо ещё поискать. Сами компоненты в зельях смешиваются не всегда в равных пропорциях, и это в таблице обычно будет указываться в скобках после названия компонента.

Например, для приготовления зелья "Счастье" используется Конопля(2) + Болотный тростник, - это означает что на одну часть болотного тростника в зелье добавляется две части Конопли.

Эффекты от применения зелий

После применения зелья, оно оказывает эффект, длящийся указанное в описании время. Как и с заклинаниями, эффекты от зелий одного типа не накапливаются.

Привыкание

В описании некоторых зелий написано: «вызывает привыкание». Это значит что после каждого применения данного зелья, персонаж должен пройти чек Вол/10 или приобретет зависимость. Если это произошло, то каждый день персонажу требуется новая доза, иначе он получает штраф –2 ко всем характеристикам как от усталости. Штраф снимается сразу после принятия новой дозы. Чтобы преодолеть зависимость, персонаж должен в течение трёх дней подряд отказываться от применения вещества и каждый из этих дней успешно проходить чек Вол/10.

Приспособления

Зелья приготавливаются и переносятся в специальных аппаратах. Их только четыре:

1. Ступка и пестик - для размалывания компонентов до однородного порошка
2. Горелка, перегонный куб - прибор для нагревания в варки зелий
3. Шелковый мешочек - для хранения рассыпчатых препаратов
4. Сосуд (в т.ч. реторта) - для хранения и выдержки жидких препаратов

Скорость использования зелья

В таблице описания зелья есть графа «скорость». Это – то время, которое нужно затратить для применения средства, когда оно находится в руке (т.е. является быстрым предметом).

Ингредиенты

В скобках указана распространенность ингредиентов.

Алмаз(2)
Ледяной Стручок(15)
Болотный Тростник(7)
Вереск(10)
Воск(20)
Вредозобник(2)
Вяленная Скрибятина(8)
Горный хрусталь(4)
Дистиллированная вода(4)
Деревянная стрелка(20)
Жемчуг(4)
Зелёный Лишайник(3)
Змеиный яд(5)
Ивовый прут(18)
Игла с нитью(20)
Камень(20)
Кожа демона(1)
Кожа Человека(20)
Кожа Хоббита(15)
Конопля(Смех трава) (16)
Корень Пробочника(15)
Корень Трамвы(12)
Кремень(20)
Красный Лишайник(15)
Кровь демона огня(1)
Кровь демона воды(1)
Кровь демона воздуха(1)
Кровь демона земли(1)
Кротовый череп(4)
Кусок ткани(20)
Лепестки Горьколистника(5)
Лист Лоу(1)
Сахар(19)
Магниевого порошок(10)
Могильный Прах(20)
Муск(17)
Мыло(15)
Мягкая глина(10)
Мясо Гончей(15)
Мясо крысы(20)
Нефть(6)
Обрезки Металла(20)
Обсидан(1)
Освященный предмет(19)
Осколок зеркала(19)
Отвар из пауков(20)
Плесень(20)
Пепельный корень(8)
Прах Вампира(1)
Птичье перо(20)
Пух(20)

Ртуть(4)
Рубин(2)
Руна хождения по воде(4)
Рыбий жир(17)
Сажа(20)
Селитра(14)
Семена мака(18)
Сера(12)
Серебряный кинжал(8)
Серебряный ножик(12)
Серебряный порошок(10)
Слёзы
Слюна Эльфа
Смола(19)
Сок белены(18)
Стальная иголка(20)
Стекло-сырец(16)
Сургутная палочка(15)
Сушеное человеческое сердце(1)
Сушеный корень вьюна(15)
Талая вода
Толстоспорник(7)
Удушайка(14)
Хрустальный шарик(4)
Человеческая кровь(20)
Человеческий череп(2)
Черный перец(15)
Щепотка Морской соли(15)
Янтарь(5)

Зелья

Уровень I

Желудочный сок

Алхимия 1 Компоненты: удушайка Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 10 Скорость: 2 мин	Одна порция этого зелья заменяет один приём пищи для героя. Таким образом три порции экономят провизию на день. Сосуд с зельем достаточно мал и лёгок чтобы не доставлять особых хлопот.
---	--

Симулянт

Алхимия 1 Компоненты: смола Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 20 Скорость: 1 мин	Имитация болезни: жар, потоотделение, слабость, а чувствуешь себя нормально. Проходят симптомы у следующему утру после принятия.
--	--

Снятие усталости

Алхимия 1 Компоненты: слёзы Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 15 Скорость: 5 мин	Восстановление 1-го пункта усталости.
--	---------------------------------------

Помощь богов

Алхимия 1 Компоненты: воск Приспособления: нет Время изготовления (мин): 5 Скорость: 2 ПД	Ущерб любого оружия возрастает на 4 при следующем попадании.
---	--

Нежить!

Алхимия 2 Компоненты: серебряный порошок Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 10 Скорость: 1 мин	Обнаружение нежити в районе одной мили. Так же Вы можете оценить существо, если его уровень ниже Вашего.
---	--

Клей

Алхимия 2 Компоненты: сок белены Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 10 Скорость: 1 мин	Клей, который в течение часа держит что угодно.
---	---

Меч-кладенец

Алхимия 2 Компоненты: человеческая кровь Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 50 Скорость: 2 ПД	Смазывание клинка даёт лишние 2 ПД на прицеливание в течение 2-х ходов.
--	---

Хаос

Алхимия 3 Компоненты: слюна эльфа Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 13 Скорость: 4 ПД	В голове у героя поселяется хаос ровно на один момент, хотя его хватит для нанесения удара. На следующий ход после применения ШКУ +4, ШКП +2
---	--

Излечение от простуды

Алхимия 4 Компоненты: корень трамы Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 16 Скорость: 1 мин	Лечит от простейших заболеваний и восстанавливает 1 хит.
---	--

Уровень II

Ржавчина

Алхимия 5 Компоненты: обрезки металла + талая вода(2) Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 10 Скорость: 3 ПД	В результате получается ржавчина с плесенью. Нанесите вещество на стрелковое или холодное оружие и при попадании враг будет за ход терять 2 хита. Эффект длится 10 ходов.
--	--

Анестезия

Алхимия 5 Компоненты: Ледяной стручок + пепельный корень(2) Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 40 Скорость: 3 ПД	Персонаж не чувствует боли и может сражаться когда у него осталось меньше пяти критических хитов. Вызывает привыкание.
--	---

Бомба

Алхимия 5 Компоненты: магниевый порошок + дистиллированная вода. Приспособления: шелковый мешочек(2) Время изготовления (мин): 17 Скорость: 7 ПД	При соединении этих веществ возникает взрыв, поражающий на к10 всех в радиусе 2-х ярдов. Дальность метания равна силе героя.
---	---

Защита от огня/воздуха/воды/земли

Алхимия 5 Компоненты: черный перец + кровь демона Огн/Воз/Вод/Зем Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 20 Скорость: 3 ПД	Наносимый ущерб от магии соответствующей стихии в течение 4-х ходов уменьшается вдвое.
--	---

Алмаз

Алхимия 6 Компоненты: осколок зеркала + горный хрусталь Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 50 Скорость: -	Дает камень, который имеет твердость и алхимические свойства алмаза, но теряет их после первого использования.
---	---

Отрава

Алхимия 6 Компоненты: вяленая скрибятина + отвар из пауков Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 35 Скорость: 1 мин	Отравление, которое на 2 дня выводит человека из строя (теряет способность сражаться в бою). Лечится зельем «исцеление от простуды».
--	---

Счастье

Алхимия 6 Компоненты: конопля(2) + болотный тростник Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 12 Скорость: 10 мин	Настроение у героя повышается. Ест в течение 2-х дней за двоих, но не получает усталости. У барда на два дня повышается умение «исполнение» на 5 пунктов. Вызывает привыкание.
---	---

Чешуя

Алхимия 7 Компоненты: муск + мятная глина. Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 10 Скорость: 3 ПД	На следующий ход после применения герой обрывает чешуей, которая дает ему броню и защиту +2.
---	---

Пелена на глазах

Алхимия 7 Компоненты: кротовый череп + нефть(3) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 6 Скорость: 3 ПД	Для использования держите мешочек с зельем на вытянутой руке по направлению к врагу. Враг впадает в шок на 30 минут.
---	---

Кома

Алхимия 8 Компоненты: освященный предмет + лист Лоу Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 20 Скорость: -	Достаточно того, чтобы существо прикоснулось к зелью и оно начинает действовать. Существо впадает в кому на 10 часов, если уровень персонажа, изготовившего зелье, больше уровня существа.
---	---

Судорога

Алхимия 9 Компоненты: зелёный лишайник + ивовый прут(2) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 5 Скорость: 4 ПД	Существо падает и отбрасывает оружие на 2 ярда.
---	--

Дымовая завеса

Алхимия 9 Компоненты: сажа + селитра Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 50 Скорость: -	Дым распространяется в радиусе 6-ти ярдов и все, находящиеся в этом облаке, не видны и они ничего не видят.
--	--

Уровень III

Скелет

Алхимия 10 Компоненты: кожа человека + вереск + кремь Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 60 Скорость: 8 ПД	Если в бою есть убитые, то, пролив зелье на грудь трупа, на следующий ход Вы вызываете поднятие скелета, который будет оказывать помощь в бою.
--	---

Стимулятор

Алхимия 10 Компоненты: конопля(2) + сахар + кожа демона(2) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 75 Скорость: 3 ПД	На 10 ходов герой, принявший снадобье, становится намного сильнее: Ущерб +5, Атака +4, Броня –1, ШКУ +2. Когда действие зелья заканчивается, у героя следует провести чек к12 на здоровье и при неудаче отнять 10 критических хитов.
---	---

Молниеносный

Алхимия 10 Компоненты: толстоспорник + ртуть + янтарь Приспособления: ступка и пестик, горелка Время изготовления (мин): 35 Скорость: 6 мин	Скорость персонажа увеличивается до безумных величин. +2 ПД, Походная скорость +3, Броня –2, ШКП +3. Действует сутки. Вызывает привыкание.
--	---

Кошачий глаз

Алхимия 10 Компоненты: кошачий глаз + роса Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 60 Скорость: 5 ПД	После применения герой может нормально видеть в темноте. Длительность: 10 минут.
---	---

Боевой клич

Алхимия 11 Компоненты: мясо крысы + сера + вредозобник(2) Приспособления: ступка и пестик, горелка Время изготовления (мин): 40 Скорость: 4 ПД	В действие зелье приводится путём его подкидывания в воздух. Раздаётся хлопок и ближайший к враг, уровень которого ниже Вашего, становится союзником. Эффект длится 7 ходов.
---	---

Обнаружение нежити

Алхимия 11 Компоненты: кожа мертвеца + сахар(2) Приспособления: ступка и пестик, горелка Время изготовления (мин): 35 Скорость: 7 ПД	После применения зелья, герой может чувствовать 10 минут присутствие нежити рядом с собой. Расстояние: 10*Уровень алхимии ярдов.
---	---

Яд

Алхимия 11 Компоненты: змеиный яд(2) + камень + кожа хоббита(2) Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 40 Скорость: -	Обыкновенный яд. Если не дать противоядие в течение 7-ми суток, герой гибнет от странной болезни.
---	--

Противоядие

Алхимия 12 Компоненты: рыбий жир + мыло + корень пробочника(2) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 90 Скорость: -	Противоядие от яда, описанного выше. Если противоядие дать только в последний день, то герой приобретает 2 пункта усталости и теряет 6 хитов.
--	--

Сила

Алхимия 14 Компоненты: сушеный корень выюна + смола(2) + вереск Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 80 Скорость: 3 мин	На 1 час сила увеличивается на 3
---	---

Виртуоз

Алхимия 14 Компоненты: деревянная стрелка + семена мака + пух(3) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 60 Скорость: 6 ПД	Герой после применения виртуозно владеет любым видом оружия. У героя есть 6 дополнительных очков для распределения на любое умения из разряда оружия ближнего боя. Эффект длится 2 дня. Вызывает привыкание.
---	---

Зелье жизни

Алхимия 14 Компоненты: птичье перо + красный лишайник(2) + сахар Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 100 Скорость: 4 мин	Вылечивает 10 хитов и 4 критических хита.
---	--

Мудрость

Алхимия 14 Компоненты: сушеное человеческое сердце + слёзы + янтарь Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 180 Скорость: 20 мин	После применения зелья, герой должен пройти чек Уд/12. Если чек успешен, то он получает +1 к интеллекту до следующего поднятия уровня.
---	---

Уровень IV

Удача

Алхимия 15 Компоненты: лепестки горьколистника + магия астрала(18) Приспособления: горелка Время изготовления (мин): 250 Скорость: 20 мин	Добавляет к удаче +1. Может быть использовано лишь 1 раз.
--	--

Демон огня

Алхимия 17 Компоненты: кожа демона + кровь демона огня + магия огня(15) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 80 Скорость: 7 ПД	На том месте, где было применено заклинание, возникает демон, который воюет вместе с Вами, пока его не убьют. Характеристики описаны в приложении. Длительность: 5 минут.
--	--

Демон воды

Алхимия 17 Компоненты: кожа демона + кровь демона воды + магия воды(15) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 80 Скорость: 7 ПД	На том месте, где было применено заклинание, возникает демон, который воюет вместе с Вами, пока его не убьют. Характеристики описаны в приложении. Длительность: 5 минут.
--	--

Демон земли

Алхимия 17 Компоненты: кожа демона + кровь демона земли + магия земли(15) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 80 Скорость: 7 ПД	На том месте, где было применено заклинание, возникает демон, который воюет вместе с Вами, пока его не убьют. Характеристики описаны в приложении. Длительность: 5 минут.
--	--

Демон воздуха

Алхимия 17 Компоненты: кожа демона + кровь демона воздуха + магия воздуха(15) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 80 Скорость: 7 ПД	На том месте, где было применено заклинание, возникает демон, который воюет вместе с Вами, пока его не убьют. Характеристики описаны в приложении. Длительность: 5 минут.
--	--

Телепортатор

Алхимия 19 Компоненты: птичье перо + щепотка морской соли + магия астрала(20) Приспособления: ступка и пестик Время изготовления (мин): 80 Скорость: 2 ПД	На месте, куда кинули мешочек с зельем, образуется портал, ведущий в ближайшее специально подготовленное для этого место.
--	--

Воскрешение

Алхимия 20 Компоненты: могильный прах + МА(2) + МЖ(20) + МСм(20) Приспособления: - Время изготовления (мин): 210 Скорость: 1 неделя	Воскрешение любого существа
--	------------------------------------

Приложение

(У – уровень создателя зелья)

Скелет

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	1	Рука	
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	3	Ущерб	к6
Опыт	30	Тип ущерба	ножи

Демон огня

Уровень	У	Типы атак			
Интеллект	3	Атака рукой		Огненный шар	
Восприятие	10	Атака	15+У	Атака	15+У
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	4
Хиты	У*4	ШКУ	У	ШКУ	У
Критические хиты	20+У	ШКП	0	ШКП	0
Защита	10	Дальность	1	Дальность	10
Броня	2	Ущерб	3к6	Ущерб	к12
Опыт	30	Тип ущерба	огонь	Тип ущерба	огонь

Демон воды

Уровень	У	Типы атак			
Интеллект	4	Атака рукой		Ледяной шар	
Восприятие	11	Атака	12+У	Атака	12+У
ПД	9	ПД атаки	3	ПД атаки	4
Хиты	У*3	ШКУ	У	ШКУ	У
Критические хиты	15+У	ШКП	0	ШКП	0
Защита	12	Дальность	1	Дальность	8
Броня	2	Ущерб	2к6	Ущерб	к8
Опыт	30	Тип ущерба	вода	Тип ущерба	вода

Демон земли

Уровень	У	Типы атак			
Интеллект	2	Атака рукой		Каменный шар	
Восприятие	3	Атака	10+У	Атака	10+У
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	4
Хиты	У*6	ШКУ	5+У	ШКУ	5+У
Критические хиты	20+У	ШКП	0	ШКП	0
Защита	4	Дальность	1	Дальность	4
Броня	5+У	Ущерб	2к12	Ущерб	2к10
Опыт	30	Тип ущерба	земля	Тип ущерба	земля

Демон воздуха

Уровень	У	Типы атак			
Интеллект	8	Атака рукой		Шар молнии	
Восприятие	12	Атака	10+У	Атака	10+У
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	4
Хиты	У*3	ШКУ	У	ШКУ	У
Критические хиты	10+У	ШКП	0	ШКП	0
Защита	20	Дальность	1	Дальность	15
Броня	0	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	30	Тип ущерба	воздух	Тип ущерба	воздух

=

Дополнение к свободной системе настольных ролевых игр **БЕСТИАРИЙ v2.1**

Godmaker 2002, Ахиллес 2006, Брашнап 2006, Phobos 2007, Atrill 2009

Как пользоваться книгой?

В этом дополнении Вы ознакомитесь с существами «Мира Великого Дракона»: враждебными и не очень, дикими и домашними. Найдёте описания волшебных монстров, существ лесов, болот, подземелий и пещер.

Книга состоит из нескольких разделов, посвящённых определённым типам существ, таким как «дикие животные» или «демоны». В каждом из таких разделов приведены боевые параметры для всех существ, их описание и игровые особенности. Мы постарались сделать таблицы максимально удобными и понятными.

Для каждого описываемого существа также дано примерное количество очков опыта, которое можно зачислять за победу над ним, но эта цифра может быть изменена ведущим в соответствии с игровой ситуацией. Под «победой» понимается не только физическое устранение монстра, но и альтернативные способы преодоления: например, усыпить при помощи заклинания, запереть в помещении или даже подружиться. Это также описывается в дополнении «руководство ведущего».

Броня, указанная в таблице — это броня корпуса. По конкретным частям тела - на усмотрение ведущего. Не забывайте что Вы можете менять все параметры существ так, как Вам будет удобно. Удачной игры!

Атрилл.

Расширение книги

Если Вы написали новый раздел для книги (например, «морские бестии» или «фантомы»), то присылайте их нам: скорее всего они попадут в новые версии бестиария. Вы также можете расширять любой из существующих разделов новыми существами и тоже присылать их нам. Если монстр по нашему мнению будет не сбалансирован, например, слишком мощным («жирным», как говорят в ролевом сообществе), то мы свяжемся с Вами и вместе постараемся поработать над его статистикой.

Благодарности

Над бестиарием старался далеко не один человек. Целые главы и отдельные монстры создавались ведущими что присылали нам свои работы. К сожалению, для всех не хватит места, но в любом случае ничей труд не пропал даром: ныне он приносит неоценимую пользу людям, играющим по «МВД». Спасибо Вам!

МАГИЧЕСКИЕ ТВАРИ

Вервольф

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	8	Пасть (волк)		Пасть (человек-волк)	
Восприятие	8	Атака	17	Атака	16
ПД	9	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	35	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	2
Защита	10	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	к8+2	Ущерб	к12+2
Опыт	220	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Вервольф – это оборотень, который может принимать вид человека, волка, а также промежуточной формы – покрытого волчьей шерстью человекообразного существа с волчьей головой. Вервольфы живут в лесах и принимают человеческий облик, когда им нужно незнанными находиться среди людей. Это хитрые, злобные и хищные существа, которые находят удовольствие в убийстве беззащитного человека.

Вервольфа можно обнаружить заклинанием «Обнаружение зла». Вервольф обладает способностью видеть в темноте. Превращение из одной формы в другую занимает 4 ПД. Любое попадание по вервольфу серебряным оружием причиняет ущерб критическим хитам.

Грифон

Уровень	6	Типы атак			
Интеллект	3	Клюв		Лапы	
Восприятие	8	Атака	16	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	4	ШКУ	4
Критические хиты	16	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	270	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Грифон – существо с головой и крыльями, похожими на орлиные, а телом и лапами похожее на льва. Грифоны – хищники, нападающие на любого, кто окажется на их охотничьей территории. Они умны, и поддаются дрессировке, их нередко используют, как верховых животных.

Грифон имеет размер 2, умеет летать с параметром «Полет», равным 4. В полете может атаковать как клювом, так и лапами.

Крысалак

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	6	Пасть (крыса)		Пасть (человек-крыса)	
Восприятие	5	Атака	12	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	20	ШКУ	3	ШКУ	3
Критические хиты	9	ШКП	2	ШКП	2
Защита	10	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к10	Ущерб	к10+2
Опыт	120	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Крысалак – это существо-оборотень, которое может принимать облик огромной крысы, человека или человека с крысиной головой. Крысалаки встречаются в крупных городах, где они ведут двойную жизнь, занимаясь, в основном, преступной деятельностью.

Крысалак обладает способностью видеть в темноте. Любое попадание по нему серебряным оружием считается критическим ударом. При критической атаке в виде крысы заражает врага инфекционной болезнью. В человеческом облике владеет умением «Скрытность» со значением 15.

Любое попадание по крысалаку серебряным оружием причиняет ущерб критическим хитам.

Троль

Уровень	5+	Типы атак					
Интеллект	4	Пасть		Рука		Каменный топор	
Восприятие	6	Атака 15		Атака 16		Атака 13	
ПД	8	ПД атаки 5		ПД атаки 4		ПД атаки 8	
Хиты	60	ШКУ 3		ШКУ 3		ШКУ 7	
Критические хиты	17	ШКП 2		ШКП 2		ШКП 2	
Защита	5	Дальность 1		Дальность 1		Дальность 1	
Броня	1	Ущерб к10+2		Ущерб 2к4+2		Ущерб 3к10	
Опыт	раз.	Тип ущерба ножи		Тип ущерба туп.		Тип ущерба топ.	

Тролли – воинственный народ, живущий в горах. Тролли выглядят как гибрид человека и огромной

За каждый уровень выше 5-го, тролль получает дополнительно 6 хитов, 1 кр. хит, бонус к атаке 1. Тролль 5-го уровня восстанавливает 1 хит в раунд и 1 кр. хит в час. За каждый 5-й последующий уровень тролль увеличивает скорость восстановления хитов на 1 в раунд и кр. хитов на 1 в час. Огненный ущерб, полученный троллем, удваивается и восстанавливается им с обычной скоростью (уровень хитов в день). Тролли хорошо видят в темноте. Тролли обладают искусством маскировки в любом месте. Пока замаскировавшийся тролль неподвижен, его невозможно заметить. На маскировку ему требуется 7 ПД. Опыт равен 150хуровень.

Уровень		Типы атак	
Интеллект	1	Ветви	
Восприятие	4	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	60	ШКУ	2
Критические хиты	15	ШКП	2
Защита	0	Дальность	4
Броня	5	Ущерб	2к4
Опыт	290	Тип ущерба	тип

Заклинание «Живые оковы» охватывает зону радиусом 7 ярдов вокруг дерева. Дерево боится огня, и при получении огненного ущерба убирает заклинание.

Уровень	5	Типы атак	
Интеллект	2	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	6	Дальность	2
Броня	4	Ущерб	к8
Опыт	80	Тип ушерба	тип

Обладает умением «Скрытность», равным 10, когда есть возможность замаскироваться под пень. Получает двойные повреждения от заклинаний «Магии огня».

Уровень	20	Типы атак			
Интеллект	11	Лапа Атака 25 ПД атаки 4 ШКУ 10		Красный Дракон Хвост Атака 40 ПД атаки 10	Огненное дыхание Атака 30 ПД атаки 8 ШКУ -
Восприятие	10				
ПД	12				
Хиты	300	ШКУ 10		ШКУ	-
Крититические		ШКП 0		ШКП	-
хиты	80	Дальность 2		Дальность	30
Защита	10	Ущерб 3к12		Ущерб	2к20
Броня	7	клин			
Опыт	100000	Тип ущерба .		ШКУ 5	Тип ущерба огнен.
		ШКП 0		ШКУ	
		Дальность 5		ШКП	
		Ущерб к4-к20		Дальность	30
		Тип ущерба туп.		Ущерб	20-3дор/ход
		Синий Дракон		ШКУ	
				ШКП	
				Дальность	30
		Ущерб 6к8		Ущерб	20-3дор/ход
		клин			
		Тип ущерба .		Тип ущерба	водян.

Драконы - это волшебные летающие существа во много раз больше человека, удерживающиеся над землёй лишь благодаря собственной магии, т.к. никакие крылья не в состоянии поднять столь громадное существо и перенести его на те расстояния, которые могут покрывать драконы. Драконы обладают прескверным, сварливым и донельзя капризным характером, прожорливы, коварны, свирепы и обожают живую добычу. Драконы

превосходные охотники, они видят очень далеко, взор их остротой превосходит даже орлиный. От их бронированной чешуи отскакивают почти все стрелы - поразить можно лишь редкие щели между пластинами. Своей пастью драконы прокусывают самые крепкие доспехи. Также и на земле и в полёте дракон может атаковать огненным (ледяным) дыханием и передними лапами, когти на которых с саблю каждый. Помимо всего прочего, и на земле у драконов есть грозное оружие - удар хвоста дракона может снести с первого удара небольшую избушку.

Дракон занимает 19 клеток (окружность с радиусом 3, включая центр). Драконы отлично чувствуют себя в воде, их умение "Плавание" равно 10. Умение "Полёт" равно 20. ПД полёта дракон тратит вместе с обычными ПД. Магическая устойчивость от всех школ магии равна 10. Наездник дракона (если он есть), тратит на управление драконом 4ПД в раунд.

Красный дракон: при огненной атаке дракона из его пасти вырывается огромный поток пламени, сжигающий всё на своём пути. При успешной атаке противник получает урон 2к20 обычным хитам и к12 критическим. Урон получают все существа, находящиеся на линии потока пламени, не отразившие его. От пламени можно прикрыться лишь за большим щитом, защищаясь как от обычной атаки, но обычный щит начнёт плавиться уже после второй огненной атаки дракона.

Синий дракон: атака ледяным дыханием поражает всех, находящихся на линии потока и на соседних с линией клетках, очень сильно понижая температуру в этой области. Все существа, находящиеся внутри, теряют 3ПД (после атаки ПД восстанавливаются со скоростью 1ПД в час) и получают водяной урон, равный 20-3д (здоровье существа) в конце каждого раунда. Эффект от ледяного дыхания держится в течении 30 секунд при тёплой погоде. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лёд.

Единорог

Уровень	11	Типы атак			
Интеллект	10	Рог		Копыта	
Восприятие	10	Атака	25	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	77	ШКУ	10	ШКУ	5
Критические хиты	23	ШКП	1	ШКП	1
Защита	7	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Урон	к12	Урон	2к10
Опыт	4000	Тип урона	коп.	Тип урона	туп.

Единороги - волшебные существа, внешне похожие на прекрасных белых лошадей. Только единороги намного более стремительны и грациозны в движении. Шёрстка единорогов отликает лунным серебром, грива блестит и искрится подобно морской пене, а рог, исходящий из головы, сверкает жемчугом. В тонких ногах чувствуется немалая мощь. Копыта единорогов раздвинуты, как у коз. Удар рогом единорога вызывает яркую вспышку, которая может на некоторое время ослепить противника.

Единорог занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 6 дополнительных ПД на перемещение. При удачной крит. атаке помимо крит. события рог единорога ослепляет противника на 6 раундов.

Горгулья

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	0	Лапа	
Восприятие	6	Атака	20
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	2
Защита	5	Дальность	2
Броня	10	Урон	2к10
Опыт	600	Тип урона	туп.

Каменные изваяния, оживлённые с помощью магии. Их часто используют маги для защиты своих владений и замков.

При критическом ударе тупым оружием горгулья получает двойной урон.

ЖИВОТНЫЕ

Боевой кабан

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Клыки	
Восприятие	4	Атака	9
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	28	ШКУ	3
Критические хиты	25	ШКП	2
Защита	6	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	к8
Опыт	90	Тип ущерба	коп.

Гоблины специально выводят и дрессируют эту породу огромных, агрессивных кабанов, используя их как верховых животных в бою. Боевые кабаны обладают большой силой и скоростью и отличаются привычкой добивать раненых.

Волк

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2	Пасть	
Восприятие	6	Атака	15
ПД	9	ПД атаки	4
Хиты	18	ШКУ	10
Критические хиты	13	ШКП	2
Защита	6	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к8+2
Опыт	50	Тип ущерба	ножи

Это опасные хищники, населяющие леса. Обычно они не нападают на людей, но когда они по-настоящему голодны, то могут представлять угрозу для кого угодно. Их так и называли – «волки».

Волк обладает способностью прекрасно видеть в темноте.

Гигантская крыса

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	4	Атака	7
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	3	ШКУ	3
Критические хиты	4	ШКП	5
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	10	Тип ущерба	спец.

Гигантские крысы наводняют подземные коммуникации крупных городов, подвалы, заброшенные постройки, но могут повстречаться и в лесу. Они бывают ростом с крупную кошку, тупы, агрессивны и нападают большими стаями. Являются переносчиками разнообразных болезней.

При критическом попадании крысы по противнику, вместо события происходит заражение противника инфекционной болезнью.

Гигантская лягушка

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	2	Пасть	
Восприятие	4	Атака	13
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	18	ШКУ	3
Критические хиты	10	ШКП	3
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	2к4
Опыт	30	Тип ущерба	ножи

Огромная лягушка прекрасно чувствует себя и в воде и на суше. Питается мелкими животными, но при случае может напасть и на неосторожного человека. Обычно у лягушек не бывает зубов. Но у этой зубы есть.

Лягушка занимает 2 клетки. Она умеет плавать, и может совершать прыжки вперед на расстояние до 12 ярдов. Такой прыжок требует 3 ПД.

Гигантская многоножка

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	6	Атака	14
ПД	9	ПД атаки	3

Хиты	26	ШКУ	7
Критические хиты	14	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	2к6
Опыт	110	Тип ущерба	спец.

Гигантские многоножки живут в лесах и являются опасными хищниками. Часто нападают на человека. Они ядовиты и обладают прочным хитиновым панцирем.

Многоножка занимает 3 клетки, цепочкой, первый сегмент может разворачиваться в любую сторону, не требуя расхода ПД на поворот. Может поднимать первый сегмент на дыбы, на высоту 2 ярдов, что требует 3 ПД, и атаковать сверху. Вместо критических событий происходит отравление жертвы ядом (киньте чек 3д/10 со штрафа 2). Яд вызывает немедленную потерю 1 ПД, и затем потерю 1 ПД каждый час до полного паралича. Спустя сутки после отравления, ПД начинают восстанавливаться со скоростью 1 ПД в день.

Лошадь

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Копыта	
Восприятие	5	Атака	15
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	27	ШКУ	3
Критические хиты	12	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к20
Опыт	30	Тип ущерба	туп.

Лошадь занимает 2 клетки. Может тратить каждый ход 2 дополнительных ПД на перемещение. У лошади почти круговой обзор, поэтому она проводит тыловую атаку без штрафа. Передними копытами могут атаковать в основном специально обученные лошади.

Макрокомар

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Хобот	
Восприятие	8	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	8	ШКУ	0
Критические хиты	7	ШКП	0
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6
Опыт	25	Тип ущерба	

Гигантские комары водятся в лесах, нападая на любых теплокровных существ, которых смогут обнаружить. Они атакуют сверху, выискивая незащищенные участки. После удачного укуса, макрокомар присасывается и выкачивает из жертвы кровь, пока не напьется.

Полет 5. Игнорирует броню. После первого попадания комар присасывается. После этого каждая его атака автоматически считается успешной, но комар становится неподвижен.

Озерная черепаха

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	1	Пасть	
Восприятие	3	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	3
Хиты	29	ШКУ	6
Критические хиты	14	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	8	Ущерб	к10
Опыт	100	Тип ущерба	клин.

Эта огромная черепаха обитает в больших пресноводных водоемах. Она всеядна в самом широком смысле слова. Черепаха покрыта мощным роговым панцирем, но очень неповоротлива.

Черный паук

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	5	Пасть		Паутина	
Восприятие	7	Атака	14	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3	ПД атаки	7
Хиты	15	ШКУ	4	ШКУ	0
Критические хиты	12	ШКП	1	ШКП	0
Защита	3	Дальность	1	Дальность	3-5
Броня	2	Ущерб	к10	Ущерб	—
Опыт	250	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	—

Это огромный паук черного цвета, с телом длиной в три фута, покрытым прочной хитиновой броней. Достаточно хитер, коварен, предпочитает устраивать засады. Сначала паук выстреливает в жертву прочной паутиной, а затем не спеша убивает ее.

Паук может выстреливать паутиной в цель, находящуюся на расстоянии от 3 до 5 ярдов. При попадании жертва полностью опутывается паутиной и не способна передвигаться. Освободиться от паутины можно, выполнив чек C/20. Каждая неудачная попытка приносит пенальти 1 для следующей.

Медведь

Уровень	9	Типы атак	
Интеллект	2	Лапа	
Восприятие	8	Атака	17
ПД	7	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	4
Критические хиты	40	ШКП	2
Защита	2	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	2к8+4
Опыт	1000	Тип ущерба	нож.

Леопард

Уровень	8	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Лапа	
Восприятие	8	Атака	22	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	12	ШКУ	11
Критические хиты	30	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	к8
Опыт	800	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Особое свойство - прыжок из засады: жертва получает дополнительный удар задними лапами на 2к8, но разбег и атака продолжают в течении целого раунда (если хватает ПД).

Отлично прячутся – жертва должна выкинуть Восприятие с пенальти –4, если хочет заметить прячущегося леопарда.

Рысь

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Когти	
Восприятие	8	Атака	22	Атака	25
ПД	11	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	12	ШКУ	11
Критические хиты	12	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к4
Опыт	200	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

В этой главе представлены самые разнообразные болотные жители.

Здоровье: все болотные твари отлично дышат под водой, а многие вообще имеют полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не могут быть оглушены, ослеплены, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела (кроме гигантской лягушки, гигантской многоножки, тралля).

Магия: на болотных тварей не действуют следующие заклинания: «Узнать эмоции», «Сглазить», «Отвести глаза», «Чтение мыслей», «Волшебный сон», «Внушение», «Дружба», «Парализация» тела (кроме тралля).

Недостатки: все болотные твари боятся огня, поэтому стараются не подходить к кострам, факелам и пр. Или же попытаются загасить его любым способом.

Блуждающий огонек

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Иллюзия	
Восприятие	8	Атака	-
ПД	10	ПД атаки	5
Хиты	0	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	6	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	60	Тип ущерба	возд.

Маленькие светящиеся фонарики обитают на самых глубоких болотах, подкарауливая там неосторожных путников. Огоньки часто пугают своим неожиданным появлением, или светятся впереди, указывая ложный путь, ведущий в трясину. Так же они часто создают красочные иллюзии, еще больше сбивающие с толку заплутавшего на болотах беднягу. Впрочем, бывали случаи, когда огоньки выводили прохожего из болот на сухую безопасную тропу.

Полный иммунитет к обычному оружию и магическим и физическим воздействиям. Уничтожается применением «Отменить заклинание» при требованиях MBx 5 и MO 5.

Болотный дух

Уровень	8+	Типы атак			
Интеллект	7	Телепортация		Дикий крик	
Восприятие	6	Атака	-	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8	ПД атаки	6
Хиты	48	ШКУ	-	ШКУ	-
Критические хиты	18	ШКП	-	ШКП	-
Защита	5	Дальность	15	Дальность	3
Броня	1	Ущерб	закл.	Ущерб	кб
Опыт	300	Тип ущерба	-	Тип ущерба	возд.

Очень опасное существо, питающееся страхом смертных. Болотный дух выглядит словно человек, с которого местами содрали кожу, и прогнившие внутренности вывалились и теперь волочатся по земле. Это существо имеет неестественно широкую пасть, издающую дикие крики, оглушающие всех в небольшом радиусе и наносящие звуковые повреждения. Болотный дух любит играть со своими жертвами, обманывая их постоянными перемещениями с места на место. Чем больше страха ощущают его противники, тем сильнее становится это чудовище. Говорят, что оно – воплощенная ненависть болот.

Применяет заклинания «Телепортация» и «Дикий крик» без компонентов неограниченное число раз. Питается страхом: каждые 2 раунда сражения повышает свой уровень, при этом он получает дополнительно 6 хитов, 1 кр. хит и 1 прибавляется к защите. Эффект продолжается ровно одни сутки.

Великий червь

Уровень	20	Типы атак	
Интеллект	12	Пасть	
Восприятие	8	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	4
Хиты	100	ШКУ	15
Критические хиты	30	ШКП	1
Защита	5	Дальность	1
Броня	10	Ущерб	к8
Опыт	80000	Тип ущерба	клин.

Живая легенда Маровианских топей. Кто или что это, до сих пор не известно ни одному чародею или ученому ни одного из миров. Удалось выявить лишь некоторые особые свойства червя. Например, он перемещается не только в пространстве, но и во времени, поэтому его еще иногда называют «четырёхмерным». Многие выдающиеся умы утверждают, что червь управляет всеми болотными тварями и что достаточно его уничтожить, чтобы все страхи из топей разлетелись серым пеплом. Так это или нет, до сих пор не удалось

проверить ни одному из смельчаков, попытавшихся найти червя, да так и сгинувших на болотах. И только некоторые из ученых полагают, что это загадочное существо по-своему мудро и является самым долгоживущим из всех в Маровианских топях.

Занимает 10 клеток, при этом первый сегмент может атаковать зубастой пастью. Перемещается во временных отрезках длиной около минуты. Может управлять всеми болотными тварями.

Кикимора

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	5	Рука	
Восприятие	5	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	3
Хиты	24	ШКУ	2
Критические хиты	10	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	100	Тип ущерба	туп.

Если в деревнях начинают часто пропадать дети, следует ожидать, что поблизости завелась кикимора, а то и не одна. Эти странные женоподобные существа со спутанными зелеными волосами, одетые в тряпье похищают младенцев и топят их болоте. В итоге маленькие утопленники превращаются в *упырей*, которые повсюду следуют за кикиморой и исполняют ее приказы. Кикиморы искренне считают себя неотразимыми, поэтому иногда удается заговорить им зубы и не пасть жертвой упириных когтей. Также любимым развлечением болотной «красавицы» можно считать любовь к загадкам.

Водит за собой кб упырей, выполняющих любой приказ кикиморы. После ее смерти упыри рассыпаются во прах.

Тралль

Уровень	4	Типы атак					
Интеллект	3	Рука		Дубина		Праща	
Восприятие	4	Атака	10	Атака	13	Атака	13
ПД	7	ПД атаки	3	ПД атаки	4	ПД атаки	4
Хиты	28	ШКУ	2	ШКУ	2	ШКУ	2
Критические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1	Дальность	1	Дальность	8
Броня	2	Ущерб	к4	Ущерб	2к4+4	Ущерб	2к4+5
Опыт	100	Тип ущерба	спец.	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	туп.

Также известные как дикие эльфы, тралли и в самом деле являются дальними родственниками лесных стрелков. Но, в отличие от последних, они уверены, что ведут самый прогрессивный и, более того, единственно возможный образ жизни. И теперь, когда их гораздо более развитые сородичи основывают собственные государства, пишут стихи и музыку, тралли живут в первобытном состоянии, делятся на постоянно враждующие между собой кланы и занимаются своим самым любимым делом – грабят прохожих. Пожалуй, это единственное, что хорошо получается у диких эльфов. Сам их вид внушает желание поскорее отделаться от этого мерзкого собеседника. Тралли невысоки ростом, ходят согнувшись и, хотя дальнее родство с лесными эльфами слегка угадывается, имеют несколько отличительных черт. Например, от одного до трех мохнатых хвостов, приплюснутый нос и не сильно густую буроватую шерсть.

Тралли грабят неосторожных путников на дороге, но при этом стараются не убивать их, если есть шанс потерять кого-то из своих. Они трусливы и недалеки, поэтому траллей можно уговорить или угрозами заставить уйти с дороги.

Утопленник

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	6	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	50	Тип ущерба	сп.

Утонувшие в болотах или же захороненные в трясине нередко превращаются в этот особый вид нежити. Утопленник совершенно безмозгл, но его гложет дикая ненависть к живым, избежавшим его участи.

При критическом ударе, вместо события, утопленник крепко захватывает свою жертву и начинает утягивать за собой в болото. Чтобы высвободиться из его хватки необходимо потратить 4 ПД и провести чек C/12.

ДЕМОНЫ

Демоны – это обитатели inferнального мира, называемого адом. Эти существа родственны огню и повелевают им. В этой главе у монстров появилась новая характеристика – ранг. Чем выше это число, тем более высокое положение занимает демон в аду. Самый низший ранг – 1, самый высокий – 9.

Здоровье: демоны имеют полный иммунитет к ядам и болезням.

Магия: на демонов не действуют заклинания «Магии огня».

Недостатки: демоны определяются заклинаниями «Обнаружение зла», получают вред от святой воды и освященных предметов.

Абагарат

Уровень	7	Типы атак			
Интеллект	4	Рука		Малый огненный шар	
Восприятие	10	Атака	18	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	10	ШКУ	0
Критические хиты	25	ШКП	0	ШКП	0
Защита	8	Дальность	1	Дальность	10
Броня	3	Ущерб	3к6	Ущерб	к8
Опыт	350	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.
Ранг	3				

Могущественные демоны абагараты находятся на низших ступенях адской иерархической лестницы. Они обделены интеллектом, поэтому не сумели получить большую власть. Абагараты похожи на объятые пламенем человеческие фигуры, которые лишены глаз и черт лица. В бою эти демоны используют мощные когти или метают небольшие огненные шарики.

Адский пес

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	3	Пасть		Огненное дыхание	
Восприятие	10	Атака	13	Атака	13
ПД	9	ПД атаки	4	ПД атаки	7
Хиты	20	ШКУ	5	ШКУ	–
Критические хиты	14	ШКП	2	ШКП	–
Защита	8	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к10	Ущерб	к10
Опыт	150	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.
Ранг	1				

Адские псы – разновидность собакоподобных демонов. Внешне они похожи на собак, но крупнее и гораздо умнее. Довольно часто колдуны и волшебники используют их для охраны своих владений. Адские псы могут атаковать на расстоянии при помощи огненного дыхания. Огонь также может вырваться из их пасти случайно.

Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный.

Бес

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	3	Когти	
Восприятие	5	Атака	10
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	5	ШКУ	2
Критические хиты	8	ШКП	3
Защита	6	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	30	Тип ущерба	ножи
Ранг	1		

Бесами называют самих низших демонов, которые прислуживают более высшим. Иногда их называют чертями. Бесы похожи на маленьких хвостатых обезьян с тонкими ножками на раздвоенных копытах. Никаких чувств кроме жалости эти существа вызвать не способны. В бою бесы атакуют лапками с кривыми когтями.

Бесформенный

Уровень	12	Типы атак	
Интеллект	10	Превращение	
Восприятие	10	Атака	–
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	60	ШКУ	–
Критические хиты	23	ШКП	–
Защита	3	Дальность	–

Броня	5	Ущерб	-
Опыт	разн	Тип ущерба	вода
Ранг	6		

Не имеющие собственной формы демоны могут превращаться в любое существо, вводя в заблуждение простых смертных. Они сильны, но преданы владыке ада и стоят за его власть.

Использует заклинание «Превращение» без компонентов и не требующее поддержки.

Воин ада

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	6	Огненный меч	
Восприятие	7	Атака	19
ПД	9	ПД атаки	4
Хиты	40	ШКУ	10
Критические хиты	27	ШКП	1
Защита	4	Дальность	2
Броня	7	Ущерб	2к8
Опыт	1450	Тип ущерба	огн.
Ранг	4		

Адская рать состоит из множества воинов ада – крылатых демонов, обладающих длинными рогами и крепкими кожистыми крыльями. Эти существа не знают пощады, они жгут и уничтожают. Воин ада покрыт прочной костяной броней, которая защищает его от атак противников. В его руке неугасимым пламенем горит огненный меч, наносящий ужасные раны врагам.

Использует магический полет.

Дьявол

Уровень	20	Типы атак			
Интеллект	12	Рука		Пасть	
Восприятие	10	Атака	30	Атака	28
ПД	14	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	200	ШКУ	20	ШКУ	20
Критические хиты	35	ШКП	0	ШКП	0
Защита	10	Дальность	1	Дальность	1
Броня	20	Ущерб	к12	Ущерб	к20
Опыт	120000	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.
Ранг	9				

Великий владыка ада поистине силен и непобедим. Многие знаменитые герои пытались убить его, но через некоторое время дьявол восставал из мертвых и уничтожал дерзкого. Ему подвластны все стихии и многие другие силы. Дьявол велик, ему поклоняются многие культисты, ошибочно полагая, что темному владыке есть в них какая-то выгода. Он может выглядеть как угодно, но предпочитает вид небольшого крылатого демона с огромными когтями.

Использует магический полет. Покупает души за желание. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 20. Может быть ранен только освященным оружием. Может использовать все заклинания «Магии огня», «Магии воды», «Магии воздуха» и «Магии земли» без компонентов как маг со значениями соответствующих умений, равными 25. Все поддержки на порядок ниже.

Искушитель

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	8	Рука		Внушение	
Восприятие	7	Атака	15	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	3	ПД атаки	8
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	-
Критические хиты	15	ШКП	1	ШКП	-
Защита	6	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	-
Опыт	140	Тип ущерба	туп.	Тип ущерба	Астрал
Ранг	2				

Прекрасные внешне и умные существа, склоняющие смертных ко злу и подталкивающие их ко грехам, зовутся искушителями. Они выглядят в точности как люди, их манеры изысканы, и для них не составляет труда опутать любого человека паутиной слов. Их инфернальную природу практически невозможно обнаружить – искушители прекрасно маскируются.

Использует заклинание «Внушение». Покупает души за желание.

Ифрит

Уровень	10	Типы атак
---------	----	-----------

Интеллект	7	Инферно	
Восприятие	8	Атака	-
ПД	9	ПД атаки	8
Хиты	50	ШКУ	0
Критические хиты	19	ШКП	0
Защита	10	Дальность	См.
Броня	0	Ущерб	См.
Опыт	500	Тип ущерба	огн.
Ранг	7		

Один из высших демонов – ифрит – олицетворяет собой ад и его сущность. Ифрит выглядит как сгусток обжигающего пламени, имеющего человеческие контуры выше пояса и бесформенного огня ниже. Эти существа являются воплощением истинного огня, сжигающего и пожирающего. Всего на две ступени ниже самого дьявола, ифрит имеет огромную власть над адскими обитателями и воинством хаоса.

Постоянный эффект заклинания «Огненный щит», не требующий поддержки. Использует магический полет. Атакует заклинанием «Инферно» без компонентов. Покупает души за желание.

Падшая душа

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	2	Огненная стрела	
Восприятие	4	Атака	10
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	10	ШКУ	0
Критические хиты	9	ШКП	0
Защита	4	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к10
Опыт	50	Тип ущерба	огн.
Ранг	1		

Люди, продавшие душу дьяволу, после смерти становятся адскими жителями, пожизненно обреченными на существование на одном из низших кругов. Эти злобные существа не имеют другой радости, кроме как причинять боль и страдания другим. Падшие души мучаются тяжестью своего поступка, и ничто не может прервать их мук. Внешне они похожи на людей, но вместо лиц у них бесформенные куски мяса. Падшая душа атакует заклинанием «Огненная стрела» без компонентов любое живое существо, которое осмелится приблизиться к ней.

Нельзя убить, после потери всех хитов теряет сознание на к10 раундов, после чего восстает полностью здоровой.

Повелитель душ

Уровень	15	Типы атак	
Интеллект	9	Адский меч	
Восприятие	8	Атака	25
ПД	10	ПД атаки	3
Хиты	100	ШКУ	15
Критические хиты	25	ШКП	0
Защита	5	Дальность	3
Броня	8	Ущерб	2к20
Опыт	7000	Тип ущерба	кинж.
Ранг	8		

Повелитель душ – это самый высший демон после самого владыки ада. Он стоит по правую руку дьявола, наблюдая за воинством хаоса. Демонов такого ранга насчитываются единицы и все они невероятно сильны. Повелители душ постоянно враждуют между собой, пытаются с помощью интриг поднять свой авторитет и стать ближе к владыке ада. Эти демоны огромного роста, обладают мощными крыльями и венчающими голову рогами, желтыми глазами с вертикальными зрачками. Мощный костяной панцирь надежно защищает повелителя душ. В бою он пользуется чудовищным адским мечом, выкованном из душ грешников и закаленном в крови десяти тысяч и одного младенца.

Использует магический полет. Может творить все заклинания «Магии огня» без компонентов как маг со значением умения, равным 20. При критическом ударе наносит дополнительный ущерб огнем, равный 2к20. Имеет сопротивляемость всем видам магии, равную 15. Покупает души за желание.

Пожиратель теней

Уровень	9	Типы атак	
Интеллект	7	Пожирание души	
Восприятие	10	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8
Хиты	40	ШКУ	0
Критические хиты	20	ШКП	0
Защита	3	Дальность	5
Броня	12	Ущерб	-
Опыт	700	Тип ущерба	смер.

Выглядит как высокий человек с головой крокодила, покрытый густой черной шерстью. Пожиратели теней присутствуют на суде, определяющем дальнейшую судьбу души после смерти. И если суд признает душу виновной в тяжких грехах, пожиратель безжалостно убивает ее, не оставляя шанса возродиться. Эти демоны обладали бы поистине невероятным могуществом, если бы могли уничтожать любое существо по своей воле. Но они действуют лишь по указанию великого суда.

Мгновенно убивает жертву.

Страж

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Огненная стрела	
Восприятие	9	Атака	10	Атака	10
ПД	12	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	2	ШКУ	0
Критические хиты	8	ШКП	2	ШКП	0
Защита	6	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к10
Опыт	80	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	огн.
Ранг	1				

Страж – небольшое существо, используемое магами для охраны своих владений. Одна из самых убогих разновидностей демонов, подверженная магическому клонированию. По виду страж напоминает гоблина, только имеет ярко-красную окраску и перепончатые крылья, да и ростом поменьше. Страж может атаковать зубастой пастью или при помощи заклинания «Огненная стрела», которым он пользуется без всяких материалов. Любит атаковать в полете, нападая сверху.

Полет 3.

Цербер

Уровень	5	Типы атак					
Интеллект	4	Пасть		Огненное дыхание		Хвост	
Восприятие	10	Атака	15	Атака	15	Атака	12
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	7	ПД атаки	3
Хиты	25	ШКУ	5	ШКУ	–	ШКУ	5
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	–	ШКП	1
Защита	8	Дальность	1	Дальность	10	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	(3)к6	Ущерб	(3)к6	Ущерб	к4
Опыт	450	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	огн.	Тип ущерба	ножи
Ранг	2						

Церберы охраняют подступы к владениям хаоса. Эти чудовищные трехголовые создания внушают ужас простым смертным, осмелившимся шагнуть в ад. По сути, церберы – более сильная разновидность адских псов. Они имеют три головы и змею вместо хвоста. Церберы пускают в ад любого, салютуя ему хвостом, но горе тому, кто попытается выйти назад.

Критическое событие при атаке пастью «Выбивание оружия» означает смену обычного ущерба на огненный. Атакуют одновременно тремя головами одного или нескольких противников. При критическом ударе хвостом жертва попадает под действие яда, парализующего на один раунд.

НЕЖИТЬ

Нежитью называются неживые существа, поднятые из могил проклятием или злым роком. Всем существам этой категории присущи следующие качества.

Здоровье: нежить имеет полный иммунитет к ядам и болезням, не требуется дышать, спать, есть, не может быть оглушена, ослеплена, впасть в кому, и получать дополнительный вред от атак по частям тела, удар по критическим хитам заменяется на удар по обычным.

Оружие: нежить не может быть ранена оружием из групп «Ножи», «Стрелковые», «Копья» (однако может быть сбита с ног при критическом ударе).

Магия: на нежить не действуют следующие заклинания: «Узнать эмоции», «Сглазить», «Отвести глаза», «Чтение мыслей», «Волшебный сон», «Внушение», «Дружба», «Парализация».

Достоинства: вся нежить видит в темноте.

Недостатки: нежить определяется заклинаниями «Обнаружение зла», «Обнаружение нежити», «Обнаружение духов», получают вред от святой воды и освященных предметов.

Безголовый

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	3	Бросок головы	
Восприятие	6	Атака	15
ПД	8	ПД атаки	7
Хиты	30	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	7	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	закл.
Опыт	150	Тип ущерба	смер.

Души людей, погибших с отрубленной головой, так и называются «безголовые». Эти существа выглядят так же, как и в момент смерти, но менее материально. Безголовый постоянно смеется неприятным голосом и носит свою отрубленную голову подмышкой, бросая ее в каждого встречного. Безголового можно ранить только оружием из группы «Топоры» и «Мечи», очевидно, это проклятие – ведь голову отрубают именно этим оружием.

Использует магический полет. Атакует броском головы, который действует аналогично заклинанию «Огненный шар», однако ущерб наносится «Магией смерти». Голова возвращается в руки безголового в следующем, после броска, раунде.

Вампир

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	8	Рука		Пасть	
Восприятие	8	Атака	15	Атака	12
ПД	9	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Хиты	40	ШКУ	1	ШКУ	1
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	0
Защита	4	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6	Ущерб	к8
Опыт	400	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	клин.

Не живые и не мертвые, вампиры поддерживают свою жизнь за счет крови других. Они выглядят как посиневшие трупы людей с длинными клыками и когтистыми лапами. Вампир может превратиться в человека, чтобы ввести жертву в заблуждение, однако, это иллюзия. Вампиры не отбрасывают тени и не отражаются в зеркале. Также они не могут войти в дом к жертве, если не получили на это приглашение.

Каждая атака сопровождается действием заклинания «Вампиризм». При критической атаке жертва начинает проходить трансформацию и, если в течение к4 дней не пройдет специальный обряд очищения, то становится вампиром. На ярком солнечном свете вампир получает ущерб к10 каждый раунд. Осиновый кол, при успешной атаке, обездвиживает вампира до тех пор, пока не будет вынут. Каждый день вампир должен выпивать 10 хитов. Может применять заклинание «Внушение» как жрец с умением «Магия смерти», равным 10.

Гракх

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	8	Рука	
Восприятие	8	Атака	18
ПД	9	ПД атаки	3
Хиты	60	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	8	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к10
Опыт	1200	Тип ущерба	клин.

Порой случается, что под проклятие попадают целые семейства и роды. Им нет покоя ни в жизни, ни в смерти. Похороненные в семейном склепе, эти люди становятся гракхами. Поскольку они связаны семейными узами, то их сила делится на всех. Гракхи не выходят из своего склепа. Если они сделают это, то превратятся в

обычных мертвецов. С этим существом можно попытаться договориться, только если рассказать ему, как снять проклятие.

Подчиняет себе всех мертвецов и скелетов в радиусе 1 мили от склепа. Убийство каждого гракха повышает уровень остальных на 5. Это дает дополнительно 20 хитов, 1 ПД, бонус к атаке 5. Владеет всеми заклятиями «Магии смерти» и «Магии тьмы» без компонентов.

Лич

Уровень	15+	Типы атак	
Интеллект	10	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	40	ШКУ	2
Критические хиты	0	ШКП	1
Защита	3	Дальность	1
Броня	6	Ущерб	к8
Опыт	1500	Тип ущерба	клин.

Могущественные маги, желающие обрести секрет вечной жизни, становятся личами. По прохождении специального обряда, их тела начинают разлагаться, пока не остается голый скелет. Личи поселяются в уединенных замках и башнях, исследуя магию и продвигаясь в познании мудрости.

Доступны все заклятия, которыми владел при жизни, а также «Магия смерти» и «Магия тьмы» без компонентов, как жрецу со значением соответствующих умений, равных 20.

Мертвец

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	70	Тип ущерба	сп.

Иногда умершие начинают выходить из могил и нападать на живых людей. Это может быть результатом проклятия или злой воли некроманта. Мертвецы совершенно безмозглы и нападают на людей, как только сумеют заметить их.

При критическом ударе, вместо события, у жертвы происходит приступ тошноты, вызванный отвратительным видом и запахом мертвеца. В результате, жертва пропускает свой следующий ход.

Призрак

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	5	Луч смерти	
Восприятие	6	Атака	—
ПД	7	ПД атаки	6
Хиты	35	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	5	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	4/р-д
Опыт	200	Тип ущерба	смер.

Призраки – это души проклятых людей, которые обречены оставаться в мире живых после смерти. Призрак неуязвим для оружия и всех заклинаний, кроме специальных экзорцизмов. Может быть ранен только специально заколдованным оружием.

Использует магический полет. Атакует заклинанием «Луч смерти», как жрец с умением «Магия смерти», равным 10.

Рыцарь смерти

Уровень	10	Типы атак			
Интеллект	6	Мертвый меч		Мертвое копьё	
Восприятие	6	Атака	25	Атака	24
ПД	9	ПД атаки	5	ПД атаки	5
Хиты	65	ШКУ	10	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	3	ШКП	3
Защита	3	Дальность	1	Дальность	2
Броня	особ	Ущерб	(2)к12	Ущерб	к8
Опыт	1000	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	копё.

Рыцари смерти – это предводители и военачальники более младшей нежити. Они ведут ее в бой,

преисполняясь ненависти к живым существам. Рыцари смерти закованы в черные латы, которые внушают ужас врагам. Они передвигаются на черных конях или на голых лошадиных костяках.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам, и «мертвые доспехи», которые уменьшают повреждения от атаки оружием живых противников в два раза.

Скелет

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	0	Рука	
Восприятие	3	Атака	11
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	12	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	5
Защита	2	Дальность	1
Броня	4	Ущерб	к6
Опыт	15	Тип ущерба	ножи

Скелеты – это останки людей, оживленные колдовством. Они не способны думать или чувствовать. Делают исключительно то, что приказал им некромант, вызвавший их из могил.

Смерть

Уровень	15	Типы атак			
Интеллект	10	Мертвая коса		Луч смерти	
Восприятие	6	Атака	20	Атака	-
ПД	8	ПД атаки	8	ПД атаки	6
Хиты	45	ШКУ	1	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	-
Защита	3	Дальность	2	Дальность	15
Броня	10	Ущерб	(2)к20	Ущерб	15/р-д
Опыт	650	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	смер.

Это существо является жертвой самых глупых заблуждений относительно нежити. Разумеется, настоящая Смерть – не старуха с косой. Однако люди, видевшие это создание воочию, окрестили его смертью. Она выглядит как высокая фигура, закутанная в черный балахон, и сжимающая костлявыми пальцами зазубренную косу. Никому не известно, что это за сущность, но известно, что смерть никогда не нападает первой и с ней возможно договориться. Может быть ранена только оружием из группы «Тупые».

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Имеет иммунитет ко всей магии, кроме «Магии света». При критическом ударе жертва немедленно умирает. Может атаковать заклинанием «Луч смерти» как жрец с умением «Магия смерти», равным 15.

Страж гробниц

Уровень	9	Типы атак			
Интеллект	4	Мертвая сабля		Рука	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	12
ПД	10	ПД атаки	4	ПД атаки	3
Хиты	50	ШКУ	5	ШКУ	5
Критические хиты	0	ШКП	1	ШКП	3
Защита	5	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	(2)к12	Ущерб	к6
Опыт	450	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	ножи

Стражи гробниц представляют собой убитых по специальному обряду воинов, запечатанных в саркофаги, чтобы стеречь покой их мертвого господина от мародеров и исследователей. Стражи выглядят как мумии (по сути, ими и являясь). Они достаточно умны, чтобы применять в бою ложные атаки и парировать удары противников. Стражи гробниц выходят из саркофага при приближении к нему существ, угрожающих покою господина. Они могут не нападать сразу, но затаиться и выбрать подходящий момент для атаки.

Использует «мертвое оружие», которое наносит двойной вред живым противникам. Может передвигаться по стенам, используя заклинание «Паучьи лапы» без компонентов. При критическом ударе жертва заражается трупным ядом, который понижает все базовые характеристики на 1. Эффект от ударов складывается. Болезнь исцеляется только посредством заклинания «Панацея».

Тоскующий мертвец

Уровень	2	Типы атак			
Интеллект	3	Рука		Страх	
Восприятие	4	Атака	12	Атака	-
ПД	5	ПД атаки	4	ПД атаки	5
Хиты	22	ШКУ	3	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	5	ШКП	-
Защита	0	Дальность	1	Дальность	5
Броня	0	Ущерб	к3	Ущерб	-
Опыт	50	Тип ущерба	сп.	Тип ущерба	тьма

Люди, предавшие любивших их, становятся тоскующими мертвецами. Они не умирают в прямом смысле этого слова – они сгнивают заживо. Тоскующие мертвецы часто уходят «жить» к обрывам, чтобы целыми днями смотреть вниз и испытывать боль и ужас.

Издает дикий крик, имеющий эффект заклинания «Страх» на всех существ в радиусе 5 футов.

Упырь

		Типы атак			
		Рука		Пасть	
Уровень	2	Атака	12	Атака	10
Интеллект	2	ПД атаки	3	ПД атаки	5
Восприятие	6	ШКУ	3	ШКУ	2
ПД	12	ШКП	3	ШКП	4
Хиты	12	Дальность	1	Дальность	1
Критические хиты	0	Ущерб	к4	Ущерб	к6
Защита	10	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи
Броня	0				
Опыт	100				

Мертворожденных детей, не похороненных в положенном месте, называют упырями. Маленькие пакостные мертвяки двигаются невероятно быстро, нанося серьезные раны противникам. Упыри не переносят солнечного света и предпочитают действовать по ночам. Они глупы и кровожадны, поэтому напавший на человека упырь никогда не отступает.

Может совершать прыжок дальностью до 3 ярдов без всяких чеков. При солнечном или магическом ярком свете Восприятие падает до нуля.

ЖИТЕЛИ МИРА ВЕЛИКОГО ДРАКОНА

Некромант

Уровень	8	Типы атак	
Интеллект	10	Посох	
Восприятие	6	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	20	ШКУ	2
Критические хиты	28	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2
Броня	0	Ущерб	2к4+3
Опыт	600	Тип ущерба	туп.

Некроманты - чёрные маги, ставшие изгоями среди людей и бежавшие в места, где никто не смог бы помешать им изучить своё темное искусство волшебства и избрать свой жизненный путь - путь Смерти. Весь мир для некроманта делится на две неравные половины - на тех, кто ещё жив, и на тех, кто уже мёртв. Его самого нельзя отнести ни к тем, ни к другим, ибо его путь лежит между высокой горой, называемой жизнью; и бездонной пропастью, называемой Смертью. Много лет назад он верил себя ей, и с тех пор она ведёт его туда, куда считает нужным, т.к. он понял, что никто не может встать на пути у Смерти, никто не может противиться ей, никто не будет жить, когда должен умереть.

Посох некроманта зачарован, поэтому некромант может атаковать заклинанием "Луч смерти", направив посох на жертву, с расстояния 20 м. Жертва будет терять 6 хитов каждый раунд боя. Считается, что некромант имеет все нужные компоненты для заклинаний, поэтому может использовать в соответствии со своими умениями все доступные ему заклинания. Некромант не испытывает страха во время боя, он отступает тогда, когда сочтёт нужным, хотя может быть подвержен заклинанию магии тьмы "Страх".

Эльф-Лучник

Уровень	4	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Эльфийский лук		Уклонение	
Восприятие	6	Атака	18	Защита	+4
ПД	8	ПД атаки	6(1)	ПД защиты	2
Хиты	20	ШКУ	14		
Критические хиты	20	ШКП	2		
Защита	3	Дальность	35		
Броня	2	Ущерб	к12+2		
Опыт	450	Тип ущерба	стрел.		

Эльф-Снайпер

Уровень	8	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Эльфийский лук		Уклонение	
Восприятие	6	Атака	24	Защита	+7
ПД	8	ПД атаки	6(1)	ПД защиты	2
Хиты	24	ШКУ	17		
Критические хиты	24	ШКП	2		
Защита	3	Дальность	35		
Броня	0	Ущерб	к12+2		
Опыт	700	Тип ущерба	стрел.		

Эльфийские стрелки известны всем, т.к. они прекрасно стреляют как днём, так и ночью, в любую погоду.

Эльфийский Воин – тень

Уровень	8	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	7	Корд		Уклонение	
Восприятие	9	Атака	24	Защита	+7
ПД	8	ПД атаки	3	ПД защиты	2
Хиты	24	ШКУ	10		
Критические хиты	24	ШКП	3		
Защита	3	Дальность	1		
Броня	0	Ущерб	к6		
Опыт		Тип ущерба	ножи		

Самый осторожный и дальнзоркий из всех. Именно он идёт впереди, т.к. способен заметить все ловушки и предсказать почти любую засаду. В бою использует магию воздуха, которой владеет весьма неплохо. Очень важный персонаж для партии эльфов, т.к., благодаря своей магии и умениям, может также легко проникать в самые опасные и напичканные ловушками помещения и выходить из них целым и невредимым.

Эльфийские воины-тени могут использовать все доступные им заклинания, потому что считается, что имеют все необходимые компоненты, кроме большого кол-ва янтаря для заклинания "Молния".

Умения: магия воздуха - 14, взлом — 10.

Эльф-Маг

Уровень	8	Тип атаки	
Интеллект	12	Посох	
Восприятие	5	Атака	10

ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	8	ШКУ	2
Крититические хиты	24	ШКП	3
Защита	3	Дальность	2
Броня	1	Ущерб	2к4+1
Опыт	500	Тип ущерба	туп.

Эльф-Архимаг

Уровень	16	Тип атаки	
Интеллект	12	Посох	
Восприятие	5	Атака	10
ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	8	ШКУ	2
Крититические хиты	32	ШКП	3
Защита	3	Дальность	2
Броня	1	Ущерб	2к4+1
Опыт	2000	Тип ущерба	туп.

Именно среди эльфов следует искать самых сильных волшебников. Колдовство у этой расы в крови. Магам эльфов не нужно владеть каким-то оружием, их оружие - это магия стихий. С её помощью они могут победить даже в сто крат более сильного противника.

Эльфийские маги могут использовать все доступные им заклинания, потому что считается, что имеют все необходимые компоненты, кроме большого кол-ва самых редких и дорогих: алмазов, других очень дорогих камней и материалов, используемых для заклинаний.

Умения мага: все магические навыки - 14.

Умения архимага: все магические навыки - 22.

Молодой рядовой воин

Уровень	2	Тип атаки		Тип защиты	
Интеллект	6	Меч		Средний щит	
Восприятие	6	Атака	12	Защита	+4
ПД	8	ПД атаки	5	ПД защиты	2
Хиты	10	ШКУ	5	(Малый щит)	
Крититические хиты	13	ШКП	2	Защита	+4
Защита	3	Дальность	1	ПД защиты	2
Броня	6	Ущерб	к12+2		
Опыт	200	Тип ущерба	клин.		

Эти воины не так давно на службе и почти никто из них не участвовал в настоящих сражениях. Они знают все строевые и боевые команды и прекрасно умеют выполнять их, благодаря ежедневным тренировкам. Но без командира заметно трусят и не хотят ввязываться в бой. *Храбрость* - 12.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, кожаный жилет, нагрудник, латные рукавицы, маленькое жалование в серебряных монетах.

Лучник

Уровень	4	Тип атаки			
Интеллект	6	Лук		Меч	
Восприятие	6	Атака	12	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	4(1)	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	10	ШКУ	7
Крититические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	15	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	к12+2	Ущерб	к12+2
Опыт	250	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Арбалетчик

Уровень	4	Тип атаки			
Интеллект	6	Тяжёлый арбалет		Меч	
Восприятие	6	Атака	12	Атака	9
ПД	8	ПД атаки	2(6)	ПД атаки	5
Хиты	20	ШКУ	5	ШКУ	7
Крититические хиты	14	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	10	Дальность	1
Броня	5	Ущерб	к20	Ущерб	к12+2
Опыт	250	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Эти воины вооружены луком (арбалетом) и мечом. Они неплохо засыпают противника стрелами издалека, но совсем не искусны во владении мечом, поэтому боятся вступать в ближний бой и при приближении противника всегда отступают и сильно трусят.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, укреплённая кожа, небольшое жалование в серебряных монетах.

Капитан армии

Уровень	10	Тип атаки	
Интеллект	7	Двуручный меч	Меч

Восприятие	6	Атака	20	Атака	22
ПД	8	ПД атаки	6	ПД атаки	5
Хиты	60	ШКУ	9	ШКУ	10
Критические хиты	20	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	2	Дальность	1
Броня	9	Ущерб	к20+1	Ущерб	к12+3
Опыт	750	Тип ущерба	клин.	Тип ущерба	клин.

Высокопрофессиональный, очень сильный и опытный воин, состоящий на службе Короля. Он обладает хорошими лидерскими качествами и под его командованием обычно состоит большая группа солдат. Участвуя в масштабной атаке, руководит наступлением и идёт в первом ряду, увлекая за собой, и, как правило, оставляет большую просеку во вражеских рядах.

Инвентарь: шлем с забралом, поножи, укрепленная кожа, кольчуга, кираса, латные рукавицы, кошель с солидным жалованием в золотых монетах.

Бандит

Уровень	2	Тип атаки		Тип атаки	
Интеллект	4	Короткий меч		Короткий лук	
Восприятие	4	Атака	10	Атака	8
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	4(1)
Хиты	20	ШКУ	6	ШКУ	7
Критические хиты	22	ШКП	2	ШКП	2
Защита	3	Дальность	1	Дальность	15
Броня	0	Ущерб	к8+2	Ущерб	к8+2
Опыт	80	Тип ущерба	стрел.	Тип ущерба	стрел.

Обычные бандиты, которые могут повстречаться на дороге или в лесу. Часто нападают из засады и почти всегда лишь при численном преимуществе. Да что там в лесу - в городе могут ограбить, пытаются отнять деньги, могут убить и покалечить.

Русская система ролевых игр
МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА



Руководство Ведущего



(C) Godmaker 2002
<http://dragonworld.rolemanager.ru>

Введение

«Руководство ведущего» – это рекомендации по проведению игр по ролевой системе «Мир Великого Дракона». Рекомендации ориентированы на вариант правил для фэнтези, но могут быть использованы и для всех остальных версий системы. Перед чтением руководства следует хорошо ознакомиться с правилами ролевой системы «Мир Великого Дракона», так как его содержание рассчитано на знание и понимание этих правил.

В целом, «Руководство ведущего» написано, как учебник для ведущего ролевой игры. Его содержание призвано ответить на большинство вопросов, возникающих у начинающего ведущего. Сюда включены как вопросы общего характера, типичные для любой ролевой игры, вне зависимости от используемых правил, так и рекомендации по использованию ролевой системы «Мир Великого Дракона».

Изложенные ниже принципы и подходы к проведению игры не являются неотъемлемой частью правил и содержат только рекомендации, которым ведущий может следовать или не

следовать, по своему выбору. В «Руководстве ведущего» описана достаточно цельная концепция вождения, сформированная автором на основании практических результатов большого числа игр, осмысления их, поиска решения тех или иных проблем, возникающих во время игры, а также на основе полемики вокруг этих вопросов в ролевом сообществе.

Начинающему ведущему рекомендуется последовательное чтение всех разделов руководства. Тем, кто уже имеет некоторый опыт вождения или значительный опыт игрока, можно пропустить раздел «Основные принципы вождения». Опытному ведущему, который решил использовать руководство только как вспомогательный материал и приложение к правилам, рекомендуется ограничиться разделами «Создание группы», «Рассмотрение действий персонажей», «Проведение боя», «Начисление опыта», «Развитие героя» и «Механика игры», так как в них даны рекомендации практического характера, связанные со спецификой системы «Мир Великого Дракона».



Основные принципы вождения .



Глава № 1.

Роль ведущего в игре

Ключевой фигурой в ролевой игре, без которой игра невозможна, является *ведущий*. Основная задача ведущего – быть путеводителем по миру, в котором живут персонажи игроков. То есть роль ведущего заключается в том, чтобы говорить игрокам, что они видят, слышат, чувствуют, а также что произошло в результате их действий. Он сообщает, как мир, существующий в воображении участников игры, отзывается на то, что совершают персонажи, либо интересуется у игроков, как их герои действуют в ответ на какие-то события, происходящие вокруг.

Для нормального хода игры очень важно, чтобы и ведущий, и игроки уяснили приоритетный статус ведущего: *ведущий всегда прав*. Очень часто в игре происходят события, невозможные с точки зрения здравого смысла. Зачастую они ставят под угрозу жизнь и здоровье героев, и игроки в такой ситуации должны удержаться от ссылок на то, что «так не бывает», точнее, это не должно иметь форму претензии к ведущему.

Порой возникает ситуация, в которой ответ ведущего вызывает подозрения в неточном знании им правил, либо в некорректном их применении. В таких случаях последнее слово всегда остается за ведущим, даже если он действительно ошибся. Принять во внимание возражение игрока или отклонить его – дело ведущего и игроки должны принимать такое положение вещей.

Сценарий

Сценарий – это описание происходящих в игре событий, действующих лиц и места действия. В сценарии написано, каких целей

герои должны достигнуть, что должны сделать в ходе игры, для того, чтобы она была успешной.

В сценарии могут быть описаны дополнительные правила для отыгрыша каких-то нестандартных ситуаций. Туда могут быть включены дополнительные заклинания, монстры, волшебные предметы, приспособления и оружие. В этом смысле сценарий является дополнением к правилам, которое детализирует и расширяет их применительно к конкретным ситуациям, отсюда – западное название «модуль».

Описания и заявки

Все, что ведущий рассказывает о том, что наблюдают герои вокруг, является *описанием*. Сообщение игрока о том, какие действия совершает его персонаж, называется *заявкой*. Это и есть основная работа ведущего – выслушивать заявки игроков и давать в ответ описания. Все, что бы ни сделал герой, обязательно должно вызвать ответное описание последствий со стороны ведущего.

С заявками игрока связана одна важная деталь – игрок должен делать ее в такой форме, чтобы оставить за ведущим решение о результате действия. Скажем, игрок не имеет права сказать, что убил противника. Он может лишь сообщить, что стреляет в него из арбалета. А попал герой или нет, и умер ли противник в случае попадания, решает ведущий, опираясь на правила.

Конечно, тут важна уместность. Нелепо делать заявку в форме «Пытаюсь завязать шнурки...», если герой не пьян и вообще, если эта заявка не играет решающей роли для развития событий. Малозначимые действия или действия с очевидным результатом игроки могут описывать в законченной форме.

Откуда ведущий знает, что должно произойти в результате действий игрока? В некоторых

случаях это действие игрока может быть предусмотрено в *сценарии*. Часто ответ дают правила. Для тех случаев, когда и в сценарии, и в правилах ответ отсутствует, ведущий должен принять подходящее решение самостоятельно.

Решения ведущего

Игрок действует в игре так, как будто его персонаж – это живой человек в реальном мире. Герой волен делать все, что ему заблагорассудится. Никакой сценарий, даже самый подробный, не может предусмотреть всех вариантов событий. Поэтому во время игры ведущему приходится постоянно принимать *решения* – он придумывает, что именно произошло, если происходящие события не предусмотрены в сценарии.

Ведущий определяет последствия действий игрока в соответствии с его заявками и здравым смыслом. Но фантазия ведущего может подсказать ему бесчисленное множество ситуаций. И разные решения ведущего могут оказать различное влияние на ход игры, не противореча при этом ни правилам, ни сценарию.

Таким способом ведущий оказывает влияние на ход игры и действия игроков. Во время игры, как правило, мастеру не безразлично, чем закончится то или иное событие – обычно он «работает на сценарий». Поэтому его решения должны не только соответствовать законам природы и здравому смыслу, но и направлять игру в нужную сторону.

Решения ведущего могут касаться не только событий, но и использования правил. Не все ситуации в игре позволяют применить правила однозначно. Поэтому постоянно возникает необходимость их *тракто*вки ведущим. Он может выбрать, какое именно правило подходит для данной ситуации, если возможны варианты. Ведущий также оценивает, насколько обстоятельства отличаются от стандартных и какую поправку необходимо сделать к правилу системы. Это относится не только к общим правилам игры, но и к содержанию сценария.

Игра за персонажей

Персонажи – это все действующие лица игры, за которых играет ведущий. Ведущему приходится играть за всех персонажей так, как если бы они были его героями, а он сам – игроком. Ведущий должен передавать образ этих персонажей игрокам и обеспечивать нормальную реакцию персонажей на действия игроков и другие события.

В ситуациях, когда персонажи не только действуют, но и общаются с героями или друг с другом, ведущему приходится их озвучивать тем или иным способом. Играя за своих персонажей, ведущий может говорить как от первого лица, так и пересказывать содержание разговора с персонажем от третьего, если это проще и удобнее.

В случаях с действием, имеющим разные последствия в зависимости от характеристик героя, общение с персонажем может потребовать чеков на некоторые умения или характеристики, такие, как харизма, восприятие или интеллект, как со стороны игрока, так и со стороны ведущего. Обычно это нужно в тех же ситуациях, что и для героев. Также чеки могут быть использованы в тех случаях, когда необходимо определить поведение персонажа не решением ведущего, а случайным образом, для придания ему самостоятельности.

Перемещения и ход времени

Пока разворачиваются события сценария, а герои предпринимают те или иные шаги, ведущий внимательно отслеживает положение героев в пространстве и времени. Если у него есть карта места действия, то он отмечает, в какой ее точке находятся герои. Если карты нет, то ведущий это записывает или постоянно держит в голове.

Ход времени также отслеживается очень тщательно. Время – очень важный показатель во время игры. От прошедшего «по игре» времени зависит состояние здоровья героев, хочется ли им есть или спать, устали они, или, наоборот, успели отдохнуть.

Достаточно часто время действия определяет не ведущий, а игрок. В этом случае ведущий должен проверять соответствие длительности действий героя со здравым смыслом и с независимыми событиями. В других случаях игрок не знает, сколько времени у него займет действие, описанное в заявке. Если это может быть известно герою, ведущий сообщает возможную длительность действия игроку.

Независимые события

В игровом мире всегда бывает множество событий, которые происходят независимо от действий игроков или зависят от них косвенно. Например, такими событиями может быть начало войны, изменение погоды, действия персонажей ведущего. Иногда эти события очень важны для игры. В таких случаях они включаются в

сценарий, для того, чтобы ведущий мог учесть их заранее.

Такие события могут происходить сами по себе, а могут быть вызваны отдаленными последствиями действий героев. Независимые события могут происходить вдалеке от самих героев, но если они впоследствии повлияют на игру, эти события надо учитывать и просчитывать их развитие. Например, серьезно раненный героями враг может постепенно выздоравливать, вынашивая планы реванша. Или же у родственников убитого героями персонажа окажется в ходу обычай кровной мести, и они начнут розыски убийц.

Игровое и неигровое общение

В процессе игры достаточно важно разделять общение между участниками игры на «игровое» и «неигровое». В *игровое общение* входят все слова, произносимые игроком от лица своего героя. В *неигровое общение* – все слова, которые игроки и ведущий произносят от своего имени, обсуждая игру или правила, делая детальные заявки, требующие использования игровых терминов. Ведущий должен четко разделять во время игры эти два вида общения, заранее предупреждая игроков, когда можно общаться только «по игре», а когда возможно неигровое общение.

Общение с игроками

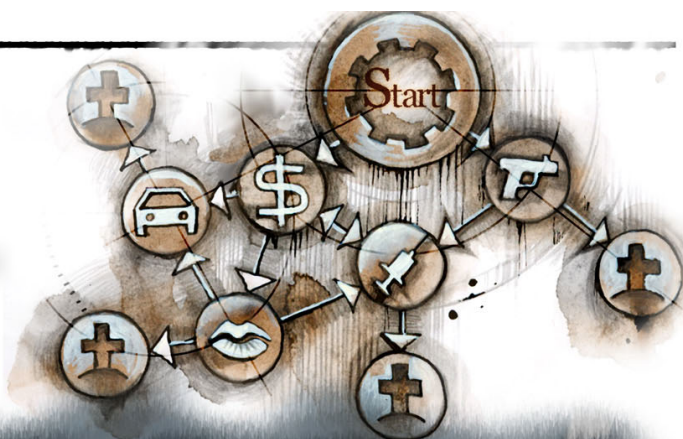
Делая описания в виде монолога, ведущий не может передать что-либо абсолютно точно. Он рассказывает игрокам, что они видят и слышат, но большинство важных деталей он упомянуть не сможет. Поэтому обычно игроки задают ведущему уточняющие вопросы, выясняя подробности, которые их больше всего интересуют.

Таким образом, диалог игрока и ведущего дополняет картину происходящего. Часто вопросы касаются вещей, которые любой человек заметит сразу же, но упомянуть все это в самом первом описании ведущий не может. Так как он не знает заранее, что же в точности захочется узнать игрокам, перечисление всех частностей слишком затянуло бы игру.

Похожий вопрос игрок может задать, если совершает какое-то рискованное действие. Находясь в такой ситуации лично, он бы смог точно оценить, сколько у него шансов на успех. Но, выслушав описание ведущего, он, скорее всего, получит недостаточно ясное представление о риске, которому может подвергнуться его герой. Тем не менее, он всегда может получить недостающую информацию для оценки от ведущего, просто задав прямой вопрос «не по игре».



Создание Сценария.



Глава № 2

Сюжет

Создание сценария следует начать с продумывания *сюжета*. Сюжет – это основная линия развития действия игры. Обычно он включает предысторию, описание событий, произошедших в прошлом, которые привели к нынешнему положению вещей, а также предполагаемое развитие ситуации в ходе игры. Сюжет должен включать в себя основную идею, фабулу, на которой и построена цепь событий, в которой принимают участие герои. Кроме того, он определяет, какую роль выполняют герои в происходящем.

Место действия

В сценарии необходимо перечислить и описать все места, в которые могут попасть герои. Подробность описания должна соответствовать важности места, а также предполагаемым действиям героев в нем. Дом, где живет персонаж, обычно описывается в целом, в основном для передачи образа персонажа. Подземелье, где спрятаны сокровища, описывается подробно, так как герои могут исследовать его очень тщательно и для них будет важна любая деталь.

Нужно учесть, что места, где может происходить действие игры, сами располагаются где-то, что тоже требует описания. Например, гробница может находиться на кладбище, кладбище – в городе, город – в какой-то стране. Соответственно, для переноса действия в эту гробницу, необходимо подготовить описания еще и для кладбища, города и страны.

Для каждого места можно указать, какие персонажи там находятся, чем они заняты, как часто и в каких ситуациях их можно там найти. Для мест, где героям предоставлена свобода

действий, следует составить список находящихся там ценных или важных предметов.

Персонажи

В сценарии следует включить описания всех важных персонажей, с которыми могут столкнуться герои в ходе игры. Для персонажей, с которыми возможно сражение, нужно указать боевые характеристики. Если персонаж владеет каким-то важным умением или способностью, их нужно описать заранее. Следует указать роль персонажа в событиях игры, его возможную реакцию на героев и их действия.

Необходимо описать «типовых» персонажей, присутствующих в сюжете в больших количествах и не играющих важной роли для сюжета. Например, горожане, стражники, типичный вор-карманник или обыкновенный торговец.

Ход событий

Сценарий должен содержать описание *событий*, которые происходят с героями и вокруг них. Часть событий является независимыми, часть – последствиями действий игроков. Обычно эта часть сценария состоит из описания наиболее вероятного хода действия, а также может содержать развилки («если..., то...»), задающие различные варианты развития событий в зависимости от хода игры и предполагаемого поведения героев.

Также нужно перечислить самые вероятные способы достижения поставленных задач. Полезно описать результаты наиболее очевидных ошибок игроков и перечислить заведомые «тупики» и варианты неудачного прохождения сценария.

Задания

Задания (или квесты, от английского «quest») – это описание целей, которых игроки должны достигнуть в игре. Задания могут быть поставлены какими-то обстоятельствами, когда с героями произошло что-то, требующее ответных действий, это могут быть поручения, данные героям персонажами, а также те цели, которые игроки поставили перед собой в ходе игры самостоятельно. Обычно задания описываются не в виде отдельного раздела, а в описании мест, персонажей и хода событий. Следует продумать опыт и вознаграждение, которые герои получают за выполнение заданий. Выполнение заданий должно быть основным источником опыта, приобретаемого героями.

Дополнения к правилам

В описания мест, персонажей и событий могут быть включены небольшие дополнения к правилам игры. Например, может быть описано, какие чеки следует выполнить для преодоления препятствия, воздействия на персонажа и т. п. Самое простое дополнение – это указание бонусов или пенальти, которые герои получают, используя в данной ситуации свои умения и способности.

Приложения

Боевые характеристики всех персонажей или монстров, с которыми возможно сражение героев, желательно собрать вместе и разместить в отдельном разделе. Нужно продумать их поведение в бою, наличие магических или особенных способностей и необычных свойств.

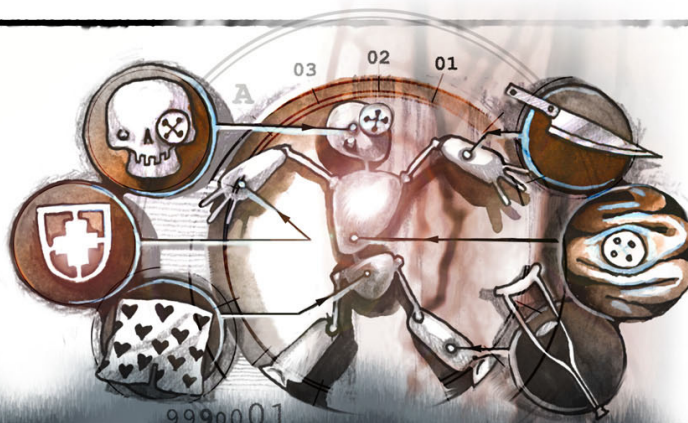
В приложении сценария также очень полезно поместить карты и планы мест действия, изображения персонажей, монстров и важных предметов.

Что нужно записать?

Подготовка сценария не обязательно подразумевает подробное описание всех перечисленных элементов в виде текста, пригодного к публикации. Большую часть продуманной информации можно держать в голове, составив в письменном или печатном виде лишь краткие памятки. В них надо включить все, что трудно запомнить или легко забыть. Неплохим вариантом такой подготовки являются: краткое описание мест действия, краткое описание персонажей, план или блок-схема последовательности событий, боевые характеристики персонажей и монстров, карты некоторых мест действия.



Создание Группы.



Глава № 3.

Подбор группы

Несмотря на то, что создание героев, в общем-то, личное дело игроков, ведущему следует принять в нем активное участие. Помощь ведущего требуется не только для объяснения игроку значения характеристик персонажа и деталей правил, на которые характеристики влияют, но и для хорошего распределения ролей между игроками.

Игра проходит наилучшим образом, если возможности героев пересекаются мало. В таком случае каждый герой становится важным для игры в целом, никто из игроков не ощущает свою ненужность и второстепенность. С этой целью лучше всего предложить игрокам создать себе героев разных классов и разных рас, с различными умениями.

Выбор класса не обеспечивает герою всех возможностей, необходимых для хорошей, универсальной группы, это зависит также от набора умений героя. Лучше всего, если игроки выберут умения с учетом возможностей других игроков. Особенно внимательным в этом смысле следует быть, «запуская» мага или священника – многие заклинания дублируют умения или расовые способности.

Создание героя

Прежде чем браться за таблицы и формулы из правил, игрок должен представлять в общих чертах своего персонажа. Лучше всего начать с выбора класса и расы героя, это поможет согласовать его будущие возможности с другими игроками. Кроме того, это поможет сформировать основу образа героя. Затем игрок должен составить четкое представление о внешности, характере и предыстории героя и

передать его ведущему, а также придумать для героя имя.

После того, как герой, в основном, придуман, можно приступить к его «оцифровке». Лучший способ таков – оценить все базовые характеристики по шкале, соответствующей расе, а затем подправить их так, чтобы сумма характеристик была равна соответствующему количеству пунктов: 40 – для обычного героя, 45 – для героя с особенностью «Одаренный».

Похожим образом выбираются умения и их значения для первого уровня. Лучше всего подобрать умения, не ориентируясь на тонкости правил, а интуитивно, в соответствии с образом, созданным игроком до «оцифровки».

После окончательного выбора игроком базовых характеристик, особенностей, состава умений и их значений, все остальные параметры, нужные для игры, рассчитываются и заносятся в *лист персонажа*.

Снаряжение героев

Снаряжение героев, прежде всего, зависит от условий начала игры, выбранных ведущим. У героев может вообще не быть никаких вещей, кроме одежды, и никаких денег. Они могут обладать очень ограниченными ресурсами или наоборот – стартовать хорошо оснащенными. Однако, лучше всего, если на момент начала игры герои будут обладать минимумом, необходимым для нормального использования всех способностей, которыми они обладают.

Если умение, которым владеет герой, требует специального снаряжения, его нужно разрешить герою – в наиболее скромном варианте. Например, вору с умением «Взлом» положена отмычка, герою с умением «Азартные игры» – карты или кости. Это не относится к случаям, когда возможности героя увеличиваются

значительно, скажем, герою с умением «Верховая езда» не обязательно выдавать лошадь.

На каждое оружейное умение, которым владеет герой, можно выдать по одному экземпляру соответствующего оружия, с минимальным в этой категории ущербом. Доспехи выдавать не стоит, за исключением щитов.

Выбор заклинаний при создании героя следует ограничить простейшими заклинаниями и 1-м кругом для магов и жрецов. Для воров или воинов, владеющих магией, выбор заклинаний лучше ограничить простейшими. Для каждого имеющегося заклинания герою можно разрешить иметь на старте небольшое количество материалов, в расчете на 3–5 использований.

Количество денег, которыми владеют герои на начало игры, желательно ограничить в пределах 10 серебряных монет. Можно, например, выдать по 1 монете на каждый пункт Удачи героев. Стоит учесть наличие у героя умения «Торговля», скажем, выдать еще по 1 монете за каждый пункт этого умения.

Распределение снаряжения ведущим – это наиболее простой способ, сохраняющий баланс и позволяющий выверить начальные возможности героев. Другой способ заключается в том, что каждому герою выделяется определенная сумма денег, на которые он может «закупить» снаряжение по ценам, указанным в приложении «Снаряжение».

Нестандартные герои

Правила позволяют создавать очень разных персонажей, образ и возможности которых могут выходить далеко за рамки, данные в описании соответствующих классов. Важно помнить, что класс – это просто средство балансировки персонажей, реальные возможности героев формируются умениями и призами. Вот несколько примеров нестандартных типов персонажей, схематично описанных при помощи классов и умений.

Мастер меча. Мастер меча посвящает свою жизнь постижению искусства владения мечом. Он непревзойденный боец в фехтовальных поединках, специалист по индивидуальному бою.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Ножи», «Клинки», «Критический удар». Важные призы: «Мощный удар», «Реакция», «Оценка», «Круговая защита», «Самоконтроль», «Бой вслепую», «Веерная атака», «Быстрый меч», «Тыловая атака», «Блокировка стрел».

Стрелок. Стрелок – это мастер стрельбы из лука, снайпер. Стрелок предпочитает тактический бой прямому столкновению, а засаду – честному поединку.

Класс: «Воин». Важные характеристики: Ловкость, Восприятие. Важные умения: «Стрелковое», «Метательные», «Меткость», «Критический удар». Важные призы: «Мощный выстрел», «Бой вслепую», «Скорострельность», «Верный выстрел».

Следопыт. Следопыт – это проводник и охотник, знаток природы. Он прекрасно ориентируется в лесу или в любой другой дикой местности, умеет читать следы и знает повадки животных. Следопыт знаком с магическими силами природы и умеет их использовать.

Класс: «Маг». Важные характеристики: Здоровье, Ловкость, Интеллект. Важные умения: «Ножи», «Копья», «Стрелковое», «Верховая езда», «Плавание», «Чтение следов», «Магия Огня», «Магия Воздуха», «Магия Воды», «Магия Земли». Важные призы: «Дрессировщик». Важные заклинания: «Контроль огня», «Найти воду», «Найти след», «Волшебный ветер», «Легкий путь».

Воин-маг. Воин-маг – это воин, в совершенстве владеющий как оружием, так и боевой магией. Знание заклинаний позволяет воину-магу создавать сильное преимущество в поединке, компенсировать численное превосходство противника, и снабжает его эффективным волшебным оружием.

Класс: «Маг». Важные характеристики: Сила, Ловкость, Интеллект. Важные умения: «Клинки», «Рукопашный бой», «Грамотность», «Магия Огня», «Магия Воздуха», «Магия Воды», «Магия Земли», «Магия Астрала». Важные призы: «Реакция», «Пролонгатор», «Рука Силы». Важные заклинания: «Знак Аард», «Сглазить», «Огненная стрела», «Электрический разряд», «Сила», «Огненный меч», «Каменная кожа», «Пролонгация».

Паладин. Паладин – это благородный рыцарь, сражающийся за идеалы добра и справедливости. Паладин прекрасно владеет разными видами оружия, умеет сражаться конным. Кроме того, паладину доступна светлая жреческая магия, помогающая ему в борьбе со злом.

Класс: «Священник». Важные характеристики: Сила, Здоровье, Интеллект. Важные умения: «Клинки», «Копья», «Стрелковые», «Верховая езда», «Грамотность», «Магия Света», «Магия Жизни», «Магия Астрала». Важные призы: «Мощный удар», «Реакция», «Оценка», «Пролонгатор», «Рука

Силы». Важные заклинания: «Первая помощь», «Снять усталость», «Узнать эмоции», «Исцеление», «Благословение», «Панацея», «Клинок света».

Бард. Барды – это музыканты, поэты, менестрели, мастера музыки, слова и развлечений. Бард – знаток человеческих характеров, он умеет играть чувствами, заговаривать зубы, притворяться и обманывать, как никто другой. В своем ремесле бард умело пользуется магией.

Класс: «Маг». Важные характеристики: Ловкость, Интеллект, Харизма. Важные умения: «Азартные игры», «Грамотность», «Общение», «Торговля», «Магия Воздуха», «Магия Астрала». Важные призывы: «Чуткость», «Интеллигентность». Важные заклинания: «Обман слуха», «Отвести глаза», «Фантом», «Чтение мыслей», «Внушение», «Дружба».

Наемный убийца. Наемный убийца профессионально лишает людей жизни – по заказу. Для него это просто работа. Он в совершенстве владеет умением тайно проникнуть в дом к жертве, подстеречь ее, нанести смертельный удар и скрыться.

Класс: «Вор». Важные характеристики: «Ловкость», «Восприятие», «Удача». Важные умения: «Ножки», «Метательное», «Рукопашный бой», «Чтение следов», «Наблюдательность», «Скрытность», «Уклонение». Важные призывы: «Мощный удар», «Невидимка», «Точность», «Мощный бросок», «Бой вслепую», «Змея», «Шестое чувство», «Тень», «Ночное зрение», «Призрак».

Монах. Монах – это священник одной из странных восточных религий, добывающийся совершенства духа через совершенство тела. Монах – непревзойденный знаток рукопашного боя, и может голыми руками справиться с тяжеловооруженным противником.

Класс: «Воин». Важные характеристики: «Сила», «Ловкость», «Интеллект». Важные умения: «Рукопашный бой», «Тупые», «Метательные», «Критический удар», «Грамотность», «Медицина», «Медитация». Важные призывы: «Стальной кулак», «Реакция», «Толстокожий», «Бой вслепую», «Скорость», «Блок в рукопашной», «Быстрый кулак», «Оберегающая рука».

Варвар. Варвар – это воин из не слишком цивилизованного народа. Варвар обладает выдающимися физическими данными и прекрасно владеет тяжелым оружием, хоть и не так изощрен в технике и тактике.

Класс: «Воин». Важные характеристики: «Сила», «Здоровье», «Ловкость». Важные особенности: «Амбал», «Берсеркер», «Мясник». Важные умения: «Топоры», «Тупые», «Копья», «Метательное», «Рукопашный бой», «Выносливость», «Критический удар», «Щиты». Важные призывы: «Крепкая спина», «Мощный удар», «Толстокожий», «Бой вслепую», «Скорость», «Быстрый меч».

Универсальный герой

Правила ограничивают выбор умений для героя его классом. Это вызвано исключительно соображениями о значении ролей. Отнесение персонажа к тому или иному классу делает его более выпуклым и конкретным, заставляет игроков не конкурировать, а сотрудничать, разнося их возможности и интересы. Кроме того, это известного рода традиция. Однако ведущий должен понимать, что нарушение этого правила практически не повредит балансу игры при аккуратном контроле.

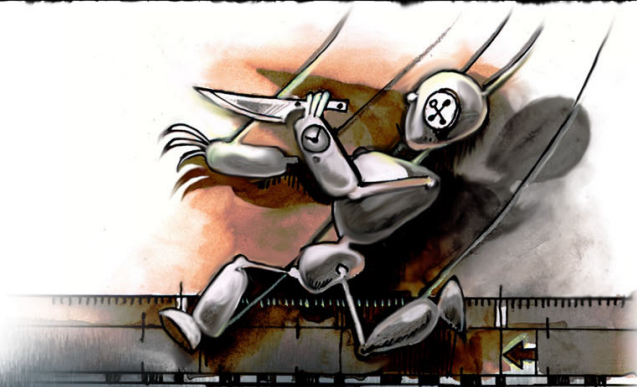
Если игрок настаивает на создании универсального персонажа, не относимого ни к какому классу с произвольным набором умений, ведущий может предложить вариант, справедливый по отношению к другим игрокам. Такой герой вместе с преимуществом – универсальностью – должен получить и какой-либо недостаток, например, он должен получать призывы на один уровень реже обычного героя (человек – каждый четвертый уровень, другие расы – каждый пятый). Это вполне подходящая плата за свободный выбор умений.

Лист персонажа

Лист персонажа – это один или два листа бумаги, на которых собрана вся основная информация о герое, в первую очередь – числовые характеристики. Данные заносятся туда таким образом, чтобы ими было удобно пользоваться, быстро находить нужное значение, при необходимости иметь возможность внести изменения. В результате лист персонажа очень похож на персональную анкету, которую игрок должен заполнить, прежде чем начать игру.

В лист персонажа вносятся имя, класс, раса и уровень героя, количество опыта, базовые и боевые характеристики, список умений с указанием их значений, список известных заклинаний. Туда же записывается наиболее важное снаряжение героев, такое, как оружие и доспехи.

Процесс Игры.



Глава № 4.

Ход времени в игре

Во время игры ведущий управляет не только последовательностью происходящих событий, но и скоростью, с которой развивается действие. Поэтому в ходе игры разделяются *игровое время* и *неигровое время*. Игровым называют время или временные интервалы игрового мира. Неигровое время – это реальное время участников игры. В зависимости от событий игры игровое время может отставать от неигрового, течь с равной скоростью или отставать.

Во время игры ведущий может использовать различные временные режимы для разных ситуаций, ориентируясь по обстановке. По решению ведущего игра в любой момент может перейти из одного режима в другой. Также, ведущий может поменять временной режим по просьбе игрока, если игрок считает, что ему это необходимо.

Режим боя

Игровое время течет медленнее неигрового в случаях, когда происходят важные события, требующие сложных решений и действий от ведущего или от игроков. Самым типичным примером такой ситуации является сражение. Один раунд боя занимает 6 секунд игрового времени, хотя игроки могут потратить гораздо больше времени на обдумывание своих ходов. Бой подробно описан в правилах игры.

Правила боя и соответствующий им ход игрового времени можно использовать не только во время сражений, но и в любых других ситуациях, требующих тщательного контроля длительности и последовательности действий героев.

Режим реального времени

В режиме реального времени игровое и неигровое время текут почти с одинаковой скоростью. Обычно таким образом отыгрываются диалоги между героями и персонажами. Ведущий в любой момент игры может потребовать от игроков описания действий в режиме реального времени, то есть без неигровых обсуждений и планирования. В этом случае игрок должен делать быстрые краткие заявки, а ведущий тратит на описания происходящих событий столько же времени, сколько необходимо героям, чтобы пронаблюдать их в игровом мире.

Промедления, колебания и раздумья игрока над ситуацией в этом режиме тут же отображаются на игре, то есть герой ведет себя точно так же и действует с той же скоростью, с какой игрок делает заявки.

Режим реального времени требуется для важных, в плане психологического отыгрыша, моментов и придает игре драматизм, динамичность и ощущение реальности происходящего.

Игровые ходы

Ведение игры при помощи ходов удобно при отыгрыше событий, которые занимают заведомо много игрового времени, от 10 минут до часа. Метод состоит в том, что ведущий предлагает игрокам сделать заявки на определенный интервал времени в целом, и сообщает результат их действий по завершении их длительности. Этот интервал времени называется *игровым ходом*.

Например, ведущий использует получасовые ходы. В этом случае каждый игрок должен сделать заявку на ближайшие полчаса игрового времени. Когда ведущий сообщит всем

результаты их действий, делаются заявки на следующие полчаса, и так далее.

Игровые ходы удобно использовать, когда герои занимаются различной игровой рутинной. Типичным примером является подготовка героев к длительному походу – герои ходят по городу, приобретая снаряжение, припасы и информацию. Для таких случаев можно подготовить дополнение к правилам, описывающее такие ходы. Например, любое перемещение по городу и любое длительное общение – покупка, продажа, беседа с информатором или получение задания от персонажа – занимает полчаса.

Длительные действия

Режим длительного действия удобен в том случае, когда игроки сделали заявку, выполнение которой требует продолжительного времени. К этим случаям относятся путешествие, длительное ожидание, обучение, изучение книг или волшебных предметов.

Ведущий может узнать у игроков, сколько времени они выполняют это действие и каковы условия прекращения. Обычно заявка делается на выполнение действия целиком или на его выполнение в течение определенного промежутка

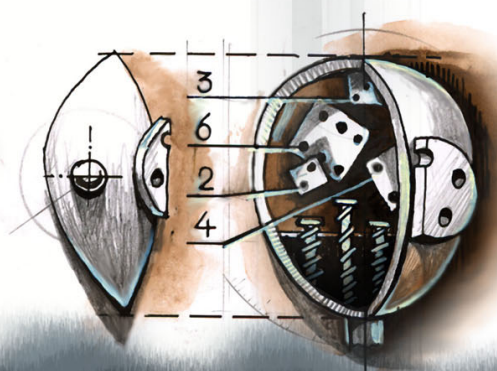
времени. Например, игрок может сделать заявку идти по дороге до тех пор, пока не достигнет нужного места. Или он может сообщить, что идет по дороге 10 часов. В первом случае, ведущий должен определить, сколько времени займет выполнения заявки, и просто «пропустить» нужное количество игрового времени. Во втором случае ведущий также «пропускает» заявленное количество времени и сообщает игроку, в какой степени выполнены его действия.

Заставки

Заставка – это описание ведущим происходящих событий, которое игроки не должны прерывать. То есть они не могут вмешаться в ход событий до тех пор, пока ведущий не закончит заставки и не предложит игрокам делать заявки. Режим заставки не всегда реалистичен, но позволяет оформить игру красивыми событиями и придать ей стиль и атмосферу. Примером заставки могут служить заставки в компьютерных ролевых играх, которые являются их классическим элементом.



Механика игры.



Глава № 5.

Виды чеков

Обычный чек. Обычный чек делается следующим образом: бросается кубик и определяется результат броска. Это значение сравнивается с той или иной характеристикой героя. Если результат броска меньше или равен характеристике, то говорится, что чек выполнен или успешен, если результат броска больше характеристики – чек считается не выполненным и неудачным.

Встречный чек. Может применяться для выяснения успеха действия при наличии активного сопротивления оппонента. При встречном чеке и герой, и его оппонент бросают соответствующий кубик. Победителем считается тот, кто выполнил при этом обычный чек, и результат его броска кубика оказался больше, чем у оппонента. Следует учитывать, что у встречного чека четыре исхода: выиграл герой, выиграл оппонент, броски равные, оба не выполнили обычный чек. Нейтральные результаты ведущий может использовать по усмотрению. Встречный чек необязательно бросать на одинаковые характеристики оппонентов. Например, если один толкает другого, разумно провести встречный чек на силу первого против ловкости второго.

Парный чек. Если на успех действия влияют две характеристики, но влияют не равнозначно или они разной природы (базовая характеристика и умение), можно использовать одновременно два чека. Действие считается успешным, если выполнены оба. Следует учитывать, что шанс успеха парного чека всегда очень невелик.

Серия чек. Для определения успеха исключительно сложного действия можно пользоваться серией бросков, считая, что успех достигается при успешном прохождении каждого

броска. Необходимо помнить, что вероятность успеха стремится к нулю при увеличении числа бросков.

Бросок «на большее». Для определения успеха противодействия оппоненту можно использовать не чек, а бросок «на большее». Для этого бросается приемлемый кубик и к результату броска прибавляется значение характеристики. Тот, у кого сумма больше, считается победителем. В отличие от встречного чека этот бросок имеет лишь три исхода: выиграл герой, выиграл оппонент, равный результат, причем вероятность последнего невелика. Также, ведущий имеет возможность регулировать удельный вес характеристики героя в успехе действия, выбирая для броска различные кубики от k4 до k20.

Бонусы и штрафы для чеков

Уровень сложности чека можно регулировать, если при прохождении чека считать, что характеристика героя больше или меньше на определенную величину. Если задача сложнее обычной, то ведущий может считать, что характеристика героя, на которую выполняется чек, на несколько пунктов меньше. Такое изменение значения называется штрафом. Если задуманное героем действие проще, чем обычно, ведущий может считать, что соответствующая характеристика на несколько пунктов больше. Это изменение характеристики называется бонусом. Бонусы и штрафы можно прилагать как к чекам на базовые характеристики, так и к чекам на умения.

Бонусы и штрафы могут быть вызваны самыми разными причинами. Например, выполняя чек на умение «Кража» герой может получить бонус, если жертва пьяна или отвлечена чем-то интересным. А при выполнении чека на

Восприятие, вызванного попыткой расслышать далекий крик, герой может получить штраф из-за шума дождя.

Чеки на базовые характеристики

Чеки на базовые характеристики встречаются в игре чаще всего. Часто ведущий должен определить не только характеристику, на которую выполняется чек, но и отразить в броске сложность действия. Для случаев, когда для любого героя с любым значением проверяемой характеристики шанс успеха всегда больше нуля, либо существует значение характеристики, при котором успех гарантирован, сложность поставленной задачи следует отражать выбором кубика для броска.

Простой чек. Для чека, определяющего результат выполнения обычных задач средней сложности, используется десятигранник (к10).

Легкий чек. Если герою предстоит выполнить простое действие, невысокой сложности, ведущий может позволить ему использовать для броска восьмигранник (к8).

Тяжелый чек. Если ведущий считает, что задача сложнее обычной, он может для чека на базовую характеристику использовать двенадцатигранник (к12).

Половинный чек. Если шанс успеха невелик, ведущий может для чека на базовую характеристику использовать двадцатигранник (к20). Шанс выполнения такого чека вдвое меньше, чем шанс для простого чека на (к10).

Двойной чек. Если для определения результата действия необходимо учесть сразу две характеристики, то ведущий может предложить игроку выполнить чек на сумму значений этих характеристик, используя для броска двадцатигранник (к20).

Если существует минимальное значение характеристики, при котором действие возможно в принципе, либо шанс успеха всегда больше 1, следует использовать бонусы и штрафы. Величину бонусов и штрафов ведущий определяет самостоятельно, исходя из заявок игроков, сценария и правил. При этом следует ориентироваться на среднее значение характеристик. Скажем, если средние значения силы персонажей составляют 5-6, штраф –6 делает действие в среднем невыполнимым, а бонус +6 – выполнимым наверняка для большинства персонажей. Таким образом, для базовых характеристик рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 6, превышая эту величину в исключительных случаях. Наиболее

обычной величиной бонуса или штрафа для базовой характеристики являются 2 и 3.

Сочетая выбор кубика с бонусами и штрафами, ведущий получает средство для реалистичного отражения большинства случайных факторов и обстоятельств, в которых они влияют на действия героев.

Чеки на умения

Чек на умение – это обычный чек, для которого в качестве характеристики используется значение умения, а в качестве кубика – двадцатигранник (к20). В отличие от чек на базовые характеристики, кубик в этом случае менять не разрешается, и учитывать сложность выполнения действия можно только при помощи бонусов и штрафов.

В описании умений в правилах всегда подразумевается обычный чек. Однако, в зависимости от обстоятельств, ведущий может решить использовать для умений встречные и парные чеки, а также серии чек и броски «на большее» с различными кубиками.

Для умений возможны бонусы и штрафы любой величины, но, так как 10 является формально средним значением для умения, рекомендуется назначать штрафы или бонусы не больше 10, превышая это значение в редких случаях. Самыми типичными значениями бонусов или штрафов для умений являются 4, 5 и 6.

Мини-игры

Правила игры, в том числе такой их элемент, как чек на характеристику, описывают лишь наиболее стандартные случаи. Общность и непротиворечивость, требующиеся от этих правил, не позволяют отразить детально множество частных ситуаций, которые могут возникнуть во время игры. Поэтому, если ведущий хочет усложнить отыгрыш текущих событий, более полно отразить в нем характеристики героев, придать игре при помощи дополнительных бросков больший драматизм, ему следует оформить ситуацию, как небольшую игру, придумав ее правила на ходу или заранее. Такие дополнения к правилам называются мини-играми и они могут приятно разнообразить игру, сделав ее отдельные моменты интереснее.

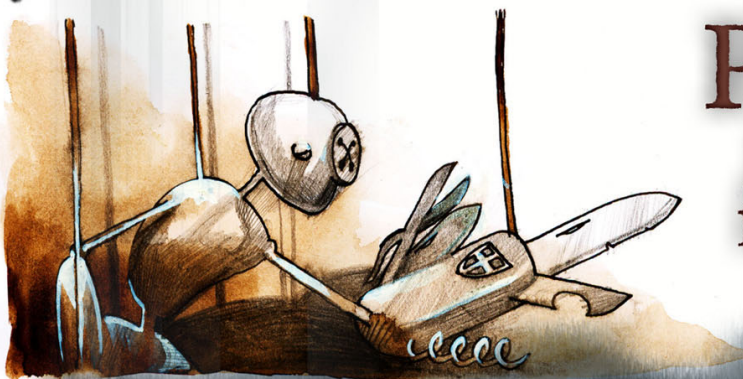
Для составления мини-игры следует использовать те характеристики, которые имеются в правилах. Мини-игра не должна вступать в противоречие с основными правилами,

будет лучше, если она детализирует их для какой-то нестандартной ситуации.

Показать, что такое мини-игра, лучше всего на примере. Допустим, два героя меряются силой на руках (арм-рестлинг). Победитель по стандартным правилам определяется с помощью встречного чека на Силу, но можно превратить это событие в мини-игру. Разделим положение рук соперников на 4 позиции в обе стороны.

Выигранный встречный чек на Силу смещает руки борцов на 1 позицию в сторону проигравшего. В результате игры по этим правилам руки героев будут драматически отклоняться от среднего положения то в одну, то в другую сторону, пока кто-то не придавит руку противника окончательно. Таким образом, довольно банальный момент игры можно превратить в небольшое шоу.





Рассмотрение Действий персонажей.

Глава № 6.

Общие правила выполнения действий

Все действия героев можно разделить на *активные* и *пассивные*. Активные действия происходят в тех случаях, когда герой сознательно что-то предпринимает. К таким действиям можно отнести удар мечом, открывание двери, обращение к прохожему, покупку вина в таверне. Пассивные действия происходят тогда, когда герой ничего сознательно не делает, однако его представления о мире как-то меняются под действием внешних факторов. Например, это может быть наблюдение событий, случайное подслушивание разговора, обнаружение ловушки. Если герой заметил, как его пытаются ограбить карманник или обсчитать торговец – это тоже пассивные действия.

По сложности выполняемые действия можно разделить на *свободные*, *сложные* и *специальные*. Свободные действия герой может выполнять, не обращаясь за определением их результата к правилам. Например, сесть на стул, открыть незапертую дверь, услышать громкую музыку, пересчитать деньги – в обычных условиях все эти действия являются свободными. Для определения их результата не требуется чек, ведущий просто сообщает игроку, что произошло. На свободные действия обычно приходится около 85% всех заявок игроков.

Сложные действия происходят тогда, когда их результат не очевиден, когда действие может быть успешным, а может и окончиться неудачей. Чтобы успешно совершить такое действие, герой должен выполнить чек на базовые характеристики. Пройти по канату, выломать дверь, понять устройство механизма, заметить крадущегося хищника, расположить к себе собеседника – все это сложные действия,

результат которых может быть неудачным. Сложные действия занимают не более 10% всех заявок.

В разных ситуациях одно и то же действие может быть как свободным, так и сложным, что определяется внешними или внутренними условиями. Пройти 10 м по улице – это свободное действие. Но преодоление 10 м по палубе корабля в шторм потребует успешного чека. Открыть замок ключом для трезвого человека – свободное действие, а для сильно пьяного – сложное.

Специальные действия происходят в случаях, когда герой использует умение. Это действия, которые другим путем совершить невозможно. Условия успешного выполнения таких действий даны в описании умения. К таким действиям относятся чтение следов, взлом замка, выполнение заклинания, обнаружение тайника, успешное вранье. Заявки, требующие специальных действий, обычно составляют не больше 5% от общего числа.

О разных видах чеков, которые можно использовать в игре, и правилах их применения подробно написано в разделе «Механика игры».

Наблюдение

Все, что герой видит, слышит, воспринимает другими органами чувств – это результат его вольных или невольных наблюдений окружающей действительности. Наблюдение в большинстве случаев – это пассивное действие. Герой может совершать какое-то другое действие, например, куда-то идти, и при этом ведущий сообщает ему, что он что-то увидел или услышал. Герой может наблюдать сознательно, например, сказать, что он внимательно изучает какое-то место, однако он все равно не знает заранее, что именно он обнаружит и каким образом. Поэтому ведущий должен сам

внимательно отслеживать ситуации, в которых герой может получить новую информацию из наблюдений, и вовремя сообщать ее игроку.

Если наблюдение затруднено, для получения информации требуется чек на Восприятие. Чек может понадобиться, например, если герой хочет что-то разглядеть в тумане, расслышать в сильном шуме, почувствовать слабый запах.

Если объект наблюдения сознательно скрыт – ловушка, потайной ход, персонаж, использующий умение «Скрытность» – то для того, чтобы заметить его и получить о нем информацию, требуется умение «Наблюдательность». Как только такой объект оказывается ближе, чем количество метров, равное Восприятию героя, делается чек на умение «Наблюдательность» на к20. Если чек успешен, то герой замечает скрытый объект. Если герой не заметил объект, то чек может быть повторен при следующем попадании героя в это место или при приближении объекта к герою. Пенальти и бонусы ловушек модифицируют шанс заметить скрытый объект.

Общение

Общение между двумя героями обычно не требует контроля ведущего – игроки просто играют свои роли. Активное участие ведущего необходимо, когда герой общается с персонажем. В большинстве случаев общение – это свободное действие. Обычно не нужно чеков или специального умения, чтобы что-то сообщить и услышать ответ. Однако, общение может быть сложным или специальным действием, если герой хочет как-то повлиять на собеседника, добиться от него нужной реакции.

Такие действия, как вызвать у персонажа определенную эмоцию или настроение (насмешить, разозлить, заинтересовать), сформировать определенное отношение к герою или к другим персонажам (расположить, оттолкнуть, привлечь), требуют чека на Харизму.

Более сильное воздействие на персонажей возможно только с помощью умения «Общение». Оно позволяет вызвать сильное побуждение (желание, стремление), глубокие чувства (доверие, страх, любовь), выдавать ложь за правду и наоборот, не вызывая подозрений.

Следует правильно разделять действия игроков, связанные с общением, на свободные, сложные и специальные. Одно и то же событие может потребовать разного подхода в зависимости от условий. Например, если герой сообщает персонажу то, что тот сам хочет

услышать или предполагает, герою охотно верят – это свободное действие. Если герой рассказывает персонажу что-то маловероятное, но вполне возможное, требуется чек на Харизму, чтобы герою поверили. Наконец, если герой хочет, чтобы персонаж поверил в то, что переворачивает его мир с ног на голову, он должен применить умение «Общение».

Довольно часто может возникнуть ситуация, в которой герой может использовать в общении ум и сообразительность, либо проявить какие-то знания. В таком случае следует использовать чек на Интеллект.

Торговля

Торговля происходит каждый раз, когда герой что-то покупает, продает или обменивает. Так как при покупке или продаже герой вступает в общение с продавцом, для этих действий действуют те же самые правила, что и для общения вообще. С другой стороны, умение продать подороже или купить подешевле – это особое искусство, которое можно совершенствовать. Изменение цены товара в большую или меньшую сторону определяется умением «Торговля».

Это умение можно использовать двумя способами. Для быстрого отыгрыша торговли можно использовать описание, данное в руководстве игрока. Однако надо учитывать, что вне зависимости от того, насколько велико умение героя торговаться, есть определенный предел скидки, которой он может добиться при покупке. У торговца максимальная скидка может составить лишь 50%, у мастера-производителя товара – 75%. Большую скидку можно получить лишь при покупке краденного, трофейного или найденного товара, где цену можно снизить на 95%.

Второй способ, который можно использовать при подробном отыгрыше торговли, заключается в том, что герой добивается определенной скидки в цене, а чек на умение показывает – удалось ему выторговать скидку или нет.

Азартные игры

Для того, чтобы уметь играть в большинство азартных игр, не обязательно владеть специальным умением. Обычно это доступно любому герою или персонажу. Прежде всего, азартные игры – это определенная форма общения, поэтому все правила, описанные для общения, могут быть использованы и при отыгрыше азартной игры.

Отыгрыш конкретной игры может зависеть от ее типа и правил. В самых простых играх, таких, как «Орел и решка», «Очко», игра в кости «на большее», результат случаен и зависит только от везения участников. Выигрыш в таких играх можно определять встречным чеком на Удачу.

Если игра допускает случайный результат, но требует также сообразительности, как «Дурак», «Буря» или костяной покер, выигрыш определяется встречными чеками на Удачу и Интеллект, либо одна из характеристик определяет выигрыш, а вторая – результат игры.

Существуют также игры, которые настолько сложны, что для игры в них требуется специальное умение, обучение и опыт. Для определения результата такой игры нужно использовать умение «Азартные игры». Некоторые из этих игр могут допускать случайность, как преферанс или покер. В этом случае победитель определяется встречным чеком на Удачу, а значением мастерства – сумма выигрыша. Другие игры могут целиком зависеть от мастерства игроков, как в шахматах или шашках. Тогда победитель определяется встречным чеком на умение «Азартные игры».

Если герой собирается жульничать во время игры, то результат зависит от ее типа. Например, в карточной игре для этого необходимо выбрать правильный момент игры, отвлечь внимание жертвы и подменить карты определенным образом. Следовательно, требуется выполнить чеки на Харизму или умение «Общение», «Ловкость», и умение «Азартные игры».

Для быстрого отыгрыша азартной игры можно использовать описание, данное в «Руководстве игрока».

Путешествия

Перемещения героев на большие расстояния отыгрываются не в режиме «реального времени», а при помощи показа их движения по карте и подсчета времени, которое заняло путешествие. Перемещение можно отслеживать по часам или по дневным переходам. Для этого нужно использовать дополнительную характеристику «Походная скорость». Походная скорость определяется исходя из текущих ПД героев. Следует помнить, что на ПД влияет усталость и нагрузка. Кроме того, на походную скорость могут влиять дорожные условия.

Влияние типа дороги на походные скорость и нагрузку указано в таблице «Типы дороги», влияние внешних условий – в таблице «Дорожные условия». Тип дороги выбирается

только один, а условий может быть несколько. Пенальти дорожных условий складываются с пенальти типов дороги и друг с другом. Например, можно одновременно учесть перемещение по тропе, в дождь, с подъемом в гору.

Типы дороги

Тип дороги	Пенальти к походной скорости	Пенальти к походному весу (фунты)
Обычная дорога	x	x
Плохая дорога	-0.5	x
Тропа	-0.5	x
Поле	-1.0	x
Редкий лес	-1.5	x
Густой лес	-2.0	-10
Бурелом	-2.5	-20
Верховое болото	-2.0	-20
Топь	-2.0	-30
Осыпь	-2.0	-10
Скальник	-2.5	-20
Песок	-1.0	-10
Зыбучие пески	-1.5	-20

Дорожные условия

Условие	Пенальти к походной скорости	Пенальти к походному весу (фунты)
Сильный ветер	-0.5	x
Дождь	-0.5	-10
Ливень	-1.0	-20
Грязь	-0.5	-10
Наледь	-1.0	-10
Снег	-1.5	-10
Глубокий снег	-2.0	-10
Мелкий подлесок	-0.5	x
Густой подлесок	-1.0	-10
Туман	-2.0	x
Комары	-0.5	x
Подъем 200 м*	-0.5	-5
Спуск 300 м*	-0.5	-5

* Значения указаны для изменения высоты за 10-часовой переход, для больших изменений пенальти складываются. Например, подъем на 600 м уменьшит расстояние перехода на 15 миль.

Препятствия

Препятствием является любой объект, который герою необходимо преодолеть для того, чтобы достигнуть желаемого. Препятствием могут оказаться совершенно разные вещи – от реки, преградившей дорогу, до охранника, стоящего на страже. Объединяет их только одно – они мешают герою выполнить поставленную задачу. Успешное преодоление препятствия должно приносить герою опыт, либо входящий в общий опыт за выполненную задачу, либо выдаваемый отдельно. Опыт приносит прохождение только того препятствия, которое мешает выполнению задания.

Препятствия могут быть очень разнообразны, поэтому ниже рассматриваются лишь наиболее типичные из них. В описаниях указано, какие чеки необходимо выполнить в обычных ситуациях, однако результаты неудачных чеков и критические события необходимо определять самостоятельно при планировании сценария или во время игры. Кроме того, игроки могут предложить нестандартный способ преодоления препятствия. В этом случае отыгрыш может происходить по-другому.

Ограды. Отыгрыш преодоления ограды зависит от ее высоты и материала, из которого она построена. Через обычный забор, высотой в один рост героя, он может перелезть, если удачно выполнит чек на Ловкость, все действие занимает примерно 1 раунд. Для заборов в полтора-два роста требуется выполнить 2 чека – один (тяжелый), чтобы влезть на забор, и второй (простой) – чтобы удачно спуститься, соответственно на каждое действие тратится примерно по раунду. Ограды выше, чем в два роста, герой не может преодолеть без специальных приспособлений. Если у него есть возможность лезть по веревке, то он должен проходить легкий чек на Ловкость каждые 2 метра подъема или спуска. При определении дополнительных штрафов или бонусов на чеки можно учесть материал, уклон и состояние ограды.

Двери. В игру можно ввести двери двух видов. К первому относятся двери, которые можно вышибить. Ко второму – двери, которые вышибить нельзя принципиально. Для того, чтобы вышибить обыкновенную деревянную дверь с металлическими петлями и замком, герой должен выполнить чек на Силу. При неудачном чеке дверь остается на месте, а герой приобретает 1 пункт усталости. При взломе укрепленных дверей к чеку на Силу полагается штраф. Напротив, взлом дверей менее прочных, чем обычные, производится с бонусом.

Замки. При отсутствии ключа у героя есть возможность взломать замок. Это можно сделать при помощи умения «Взлом», как это описано в правилах. Герой может взламывать один замок сколько угодно раз, до тех пор, пока замок не откроется или не заклинит. Одна попытка взлома стандартного замка занимает 10 минут.

Для взлома замка обязательно иметь отмычку, использование для взлома чего-то другого дает штраф на умение. Шанс взломать замок и скорость взлома могут зависеть от его сложности. Прimitивные замки дают бонус к умению, их взлом занимает меньше времени. Сложные замки

дают штрафы к умению, их взлом может занять больше времени.

Ловушки. Ловушки – это механические или магические устройства, срабатывающие при определенных условиях. Как правило, цель ловушки – уничтожить или обезвредить существо, проникшее в запретную зону. Ловушка может быть явной или замаскированной. В последнем случае она может быть обнаружена до того, как сработает, только при помощи умения «Наблюдательность».

Герой может обезвредить ловушку при помощи чека на умение «Взлом». Критический успех означает, что герой может управлять действием ловушки – включать и выключать ее. Критическая неудача означает, что ловушка сработала при попытке ее обезвредить. Одна попытка взлома стандартной ловушки занимает 10 минут. В зависимости от сложности ловушки герой может получить бонусы или штрафы к умению, а также к длительности взлома.

Водные преграды. Водоем, достаточно глубокий для перехода вброд, может явиться серьезным препятствием. Обычный способ форсирования водной преграды без помощи плавсредств – использование умения «Плавание». Также этому могут служить магические заклинания, например, «Хождение по воде».

Провалы. К провалам отнесены такие препятствия, как пропасти, расщелины, колодцы в коридорах, и т. п. Узкие провалы, шириной до 3-х метров, можно преодолеть при помощи прыжка, более широкие преграды требуют нестандартных действий или применения магии, например, заклинания «Полет».

Охрана. Охрана какого-то места разного рода существами также может являться препятствием. Она может быть явной или скрытой, если устроена засада. Герои могут вступить в общение с охраной, попытаться незаметно миновать ее, вступить с ней в бой. Все эти случаи описываются соответствующими правилами и отыгрываются исходя из условий сценария и текущего момента игры. Рекомендуется назначать опыт, не привязываясь к тому, каким способом герои преодолели такое препятствие. Величина опыта должна зависеть от воинского мастерства и оснащения охраны, ее задач, храбрости, бдительности и магических способностей.

Сражения

Инициаторами сражения могут быть как герои, так и персонажи. Наиболее типичные

случаи возникновения сражений – попытки героев уничтожить охрану, целенаправленное нападение героев на персонажей, запланированные нападения персонажей на героев, случайные ссоры с персонажами. Нападение на героев также может быть случайным, как, например, встреча с дикими животными или чудовищами.

При отыгрыше сражения наиболее ответственным моментом является адекватное поведение персонажей. Если герои сражаются с живыми, тем более, с разумными существами, последние будут не на последнее место ставить свою собственную жизнь и здоровье.

При планировании сценария следует заранее продумать поведение персонажей во время сражения. Наиболее важно указать условия их отступления или бегства. Ведущий может принимать решение о таких событиях самостоятельно, исходя из текущей обстановки. Но можно приписать каждому персонажу характеристику «Храбрость», со значением от 1 до 20. Ее следует использовать для чеков на к20 в важные моменты боя.

Выполнение персонажем чека означает, что он продолжает сражаться, неудачный чек означает выход из боя. Этот чек можно проводить при следующих событиях: персонаж получил первое ранение, персонаж получил ущерб по критическим хитам, по персонажу прошла критическая атака, персонаж допустил критический промах, персонаж потерял способность атаковать. Можно предусмотреть другие условия, например, учесть психологическое воздействие.

Случайные события

Время от времени с героем или вокруг героя могут происходить события, исход которых не зависит от личных его качеств. Даже если они вызваны действиями героя или были направлены на него, они выходят из под личного контроля кого бы то ни было. Это события с очевидно случайными последствиями. Кого из героев ограбят в уличной толпе, порвется или не порвется веревка, по которой герой пытается спуститься, кому повезет при игре в «орла и решку», встретятся ли героям по пути через лес хищные звери – все это зависит исключительно от удачи героев, с которыми происходят все подобные события.

Результаты очевидно случайных событий можно определять при помощи чека на Удачу. Тем не менее, следует отличать ситуации, исход которых случаен, но все же зависит от физических или умственных способностей героя, а также от его знаний и умений, от ситуаций, в которых все зависит только от везучести героя. Достаточно хорошим подходом к использованию чека на Удачу является следующее правило: «Если нужно бросить чек, но не понятно, на что именно – можно бросить чек на Удачу».

Скрытые действия вне боя

Довольно часто герои желают скрыть какие-то свои действия от окружающих. В таких случаях ведущему следует определить, является ли такое действие свободным, сложным или специальным. Нередко скрытое выполнение какого-то действия не представляет собой ничего необычного и отыгрывается, как свободное. Примером может служить проникновение в место, за которым плохо наблюдают, осторожное движение по дикой местности или использование заклинания «Невидимость».

Если герой хочет незаметно выполнить действие, которое обычно и так не привлекает внимания или может быть замечено только при целенаправленном пристальном наблюдении, то определить, получилось оно скрытым или было замечено, можно при помощи встречного чека на Ловкость героя против Восприятия наблюдателя.

В том случае, если герой хочет действовать скрытно в условиях бдительного наблюдения, охраны, среди большого количества людей, ему может понадобиться использование умения «Скрытность». Вне боевых ситуаций это умение можно использовать при помощи чека на к20. Успешное выполнение чека означает, что действие удалось выполнить скрытно. Критический успех позволяет герою выполнить скрытно еще какое-нибудь действие. Неудачный чек означает, что действия героя могли заметить. В этом случае для всех возможных наблюдателей нужно выполнить чеки на Восприятие. Критическая неудача показывает, что действия героя наверняка были замечены.

Проведение боя.



Глава № 7.

В этом разделе изложены некоторые рекомендации по проведению сражений. Часть рекомендаций дополняет или поясняет правила, часть – является «официальным» вариантом их трактовки, часть – относится не только к системе «Мир Великого дракона», а может быть использована в любой системе с похожими правилами боя. Кроме того, приведенные ниже рекомендации – это пример *использования* правил ведущим, один из вариантов его действий в ряде нестандартных ситуаций (см. «Проблемы вождения»).

Смысл инициативы

Инициатива определяет порядок ходов героев в раунде. Однако следует четко понимать, что поочередные ходы – это только модель, созданная для удобства настольной игры. Все действия, совершаемые персонажами в одном раунде, происходят почти одновременно. С учетом этого, инициатива показывает, не кто раньше или позже *действует*, а кто раньше или позже *принял решение* о своих действиях. Герой, выигравший инициативу у противника, действует практически одновременно с ним, но с небольшим опережением.

Информация о действиях противника – это ключевой момент в модели инициативы. Тот, кто отреагировал раньше, чьи рефлексы быстрее, действует наугад, почти вслепую. Тот, кто действует чуть позже, реагирует на события боя осознанно, он отвечает на то, что уже произошло.

Групповая инициатива

В правилах описана наиболее общая и наиболее реалистичная ситуация, в которой для каждого участника боя инициатива определяется отдельно. В сражении с большим числом

участников определение инициативы может занимать слишком много времени, поэтому допустимо определение инициативы для каждой из сражающихся сторон в целом. В этом случае сначала действуют все персонажи стороны, выигравшей инициативу, потом – их противники.

Для определения инициативы в этом случае берется Восприятие лидера группы, того, кто координирует действия других героев. Если такой персонаж не выделяется, то можно взять среднее или максимальное значение Восприятия по группе.

Одновременные действия

Иногда в игре появляется необходимость рассмотреть действия персонажей как одновременные. В этом случае правила боя нужно скорректировать с учетом того, что ходы моделируют не временную последовательность действий, а скорость реакции. Например, всадник на лошади приближается к противнику и атакует его мечом. Строгое следование правилам допускает сначала сделать ход лошади и приблизится к противнику, затем начать ход всадника, в котором он может потратить все свои ПД на два удара мечом. Это будет не реалистично. Если мы вспомним о том, что действия всадника и лошади происходят почти одновременно, то будет ясно, что к тому моменту, когда лошадь приблизится к противнику (практически конец раунда), время, отведенное всаднику на действия, подойдет к концу. В результате он сможет нанести лишь один удар (хотя все время движения к противнику он мог прицеливаться).

Нарушение порядка ходов

Нарушение порядка ходов допустимо, если это требуется по логике происходящих событий.

Описать все такие ситуации достаточно сложно ввиду их разнообразия. Как правило, это необходимо, если герой не имеет возможности свободно совершить все действия своего хода. Если такая ситуация возникает, ведущий может сделать повторный бросок инициативы, после которого противники продолжают свои ходы в новой последовательности, с учетом ранее потраченных ПД.

В качестве примера можно рассмотреть случай, когда герой скрывается за деревом от стрелка, который ждет, пока первый «откроется». Если строго следовать правилам, то герой, выигравший инициативу, может беспрепятственно добежать до соседнего дерева без всякого риска, что не очень реалистично. Более верным было бы позволить игроку сделать первый шаг из-за дерева и повторить бросок инициативы. Если этот бросок выигрывает стрелок, то он получает возможность выстрелить в героя, прежде чем тот продолжит движение.

Определение действий

Герой, выигравший инициативу, получает информацию о первом действии противника. Следует учесть, что игрок в этом случае знает только то, что сообщил ему ведущий. Герой узнает только то, что может воспринимать при помощи органов чувств. Кроме того, ведущему важно учесть, что герой, выигравший инициативу, не может наблюдать законченного действия, он видит только его начало и определяет только *намерение* противника. Например, если противник собирается атаковать героя мечом, последний может это понять, но он не может определить, будет ли удар прицельным, ложным или направленным в конкретную часть тела.

Оценка характеристик

Герой может получить дополнительную информацию о противнике, применяя оценку его боевых качеств. Ведущий при этом сообщает игроку приблизительное значение выбранной характеристики противника в виде диапазона значений или качественных описаний (большое, среднее, маленькое). Рекомендуется скрытно сделать для героя двойной чек $(В+И)/20$ и, в случае неудачи, сообщить герою неверное значение.

Важно учесть, что герой может оценить характеристики противника только в том случае, если тот как-то использовал их. Например,

величину атаки мечом можно оценить, если противник провел хотя бы одну атаку.

Если у героя есть приз «Оценка», ведущий должен сообщить игроку точное значение выбранной характеристики, однако необходимость чека может сохраниться – в зависимости от ситуации в бою.

Скрытные действия в бою

В тех случаях, когда игра происходит в режиме боя – отсчитываются раунды, ходы и ПД – значение умения «Скрытность» – это количество ПД, которые герой может потратить незаметно. Однако в случаях, когда герой действует в условиях наблюдения или повышенного внимания, он рискует быть замеченным, несмотря на применение «Скрытности».

Наблюдая за каким-то объектом, например – охраняемой территорией или полем боя – персонаж каждый раунд выполняет чек $В/20$ или чек на умение «Наблюдательность». При успешном чеке он замечает скрывающегося героя. Умелые действия со стороны вора могут серьезно затруднить его обнаружение. Например, перемещение по затененным местам, использование укрытий или отвлекающих действий может дать наблюдателю пенальти к этому чеку. С другой стороны, неправильные действия могут привести к быстрому обнаружению. Например, любая трата ПД (даже простое ожидание) без использования умения «Скрытность» приводит в такой ситуации к тому, что героя замечают.

Укрытием считается любое препятствие, скрывающее героя от наблюдателя. Находясь в укрытии, герой может расходовать ПД, не рискуя быть замеченным немедленно. Тем не менее, наблюдатель может расслышать шум или как-то еще обнаружить героя, поэтому он все равно продолжает выполнять чеки на Восприятие или «Наблюдательность».

Таким образом, скрытно перемещаясь по охраняемой территории, герой должен двигаться от укрытия к укрытию, если текущее значение его умения «Скрытность» меньше его ПД. Если же «Скрытность» равна или превышает ПД героя, то он может перемещаться скрытно без помощи укрытий.

Использование умения «Скрытность» в непосредственном бою следует ограничивать из соображений реалистичности. Во время боя человек находится в большом напряжении,

внимательно осматривает пространство вокруг себя, и, как бы ни старался его противник, ему, скорее всего, не удастся стать незаметным «на ровном месте». Для того, чтобы герой совершал незаметные для противника действия в бою, необходимо соблюдение ряда условий.

Прежде всего, скрытое действие должно начаться из места, в котором противник принципиально не может обнаружить героя. Если герой попытается применить «Скрытность», уже находясь в поле зрения противника, его, скорее всего, ожидает неудача. Далее, действия героя будут оставаться незаметными до тех пор, пока он не проявляет явных, агрессивных действий, например, не атакует. Наиболее бесспорным действием с использованием «Скрытности» в бою является перемещение. Скрытая атака возможна, но противник почти наверняка заметит, что его атакуют, после первой же атаки.

Нестандартные действия в бою

Сражаясь за свою жизнь, человек способен на чрезвычайно большое число вариантов действий, далеко не все из которых подпадают под понятия атаки, перемещения или других стандартных действий, упомянутых в правилах. Толкание, швыряние различных предметов, хватание за одежду, руки, ноги или волосы – все действия, на которые герой может пойти в бою, ни предсказать, ни описать формально невозможно.

Такие действия ведущему следует рассматривать при помощи здравого смысла и моделировать, опираясь на наиболее общие и неформальные правила системы. Большинство таких ситуаций можно разрешить при помощи чеков на характеристики Сила, Здоровье, Ловкость и Восприятие. Ниже приведены примеры рассмотрения некоторых возможных в бою ситуаций.

Толкание. В случае, если герой толкает противника, чтобы сбить того с ног, можно сделать встречный чек на Силу героя против Ловкости противника. Если чек выигран героем, противник падает. На толкание герой должен потратить 3 ПД, каждый дополнительный ПД, потраченный на толкание, дает к чеку на Силу

бонус 1. Противник также может потратить дополнительные ПД, чтобы улучшить свой чек, в этом случае расход ПД учитывается, как при парировании. В чеке можно так же учесть размеры героя и противника, их вес, вес их снаряжения. Если герой не заботится о том, чтобы самому сохранить равновесие, он может получить значительный бонус к чеку.

Захват. Если герой хочет схватить противника, чтобы не давать ему уклоняться, атаковать и перемещаться, можно выполнить для них встречный чек на Ловкость. Если чек выигран героем, то противник оказывается в состоянии неподвижности. На это действие герой должен затратить 4 ПД. Как и в случае с толканием, персонажам можно позволить тратить на захват и попытку уйти от него дополнительные ПД для улучшения чека. При помощи захвата герой может ограничивать действия противника в разной степени, что отражается на бонусах и штрафах к чекам. Проще всего пресечь перемещение противника, сложнее – использование «Уклонения», еще труднее – не давать ему атаковать. Если герой пытается выполнить захват одной рукой, это дает ему значительные штрафы на встречный чек.

Удержание. Захватив противника, герой должен удерживать на нем свой захват. Для этого ими каждый раунд выполняется встречный чек на Силу. На удержание герой должен тратить 3 ПД в раунд, попытка освободиться от захвата также требует 3 ПД. Затрачивая дополнительные ПД, противники могут улучшать свои чеки, как в случае с толканием или захватом.

Удушение. Для удушения герой выполняет такой захват, при котором он может сдавить горло противника, не давая ему дышать. Удушение отыгрывается аналогично удержанию, с той разницей, что герой тратит на это действие 4 ПД в раунд. Чек на захват выполняется с штрафа -2. В конце каждого раунда удушения противник получает ущерб как от атаки героя кулаком.

Начисление опыта.



Глава № 8

Понятие опыта в игре

Получение опыта – основной способ развития героя. Под опытом в игре понимается только тот опыт, который был приобретен в приключениях. Большое количество опыта дает герою возможность быть эффективнее именно в приключениях, а не в других видах деятельности. Например, в игре возможна ситуация, когда пятнадцатилетний капитан корабля имеет больше опыта, чем сорокалетний ученый-энтомолог, так как речь идет именно об опыте, приобретенном в приключениях, и полезном в приключениях.

Опыт героя – это опыт *полученный*. Не следует путать его с опытом *усвоенным*. Объем знаний и практических навыков, который герой сумел извлечь из полученного опыта, определяется характеристикой Интеллект. Чем больше Интеллект героя, тем больше пользы он получит из своего опыта.

Обычно ведущий выдает героям опыт, оценивая произошедшие во время игры события, их важность и значимость для героев. Тем не менее, существует ряд ситуаций, к которым можно применить вполне определенные правила назначения опыта.

Опыт за успешное выполнение задач

Наиболее обычным способом получения героями опыта является выполнение задач сценария. Размер и условия получения опыта оговариваются в сценарии. Иногда в ходе игры могут возникать задачи, не предусмотренные в сценарии. В этих случаях ведущий должен определить опыт и условия его получения по ходу дела.

Суммарный опыт, который герои могут собрать при прохождении сценария, следует назначать с учетом уровней героев, на которые

ориентирован сценарий. За средних размеров игровую кампанию, требующую 30-40 часов игры, герои должны получать 1-2 уровня, а за небольшую игру длительностью 6-8 часов следует выдавать 25-50% опыта от количества, необходимого героям для получения очередного уровня.

Опыт за успешные действия

Рекомендуется начислять опыт не только за выполнение задачи в целом, но и за частные успешные действия героев. Однако делать это следует лишь в том случае, когда эти действия были направлены на выполнение поставленной сценарием или самим игроком задачи. Бессмысленные или очевидно ненужные действия опыта приносить не должны.

К полезным действиям можно отнести успешное применение умения или заклинания, результативный отыгрыш, высказывание хорошей идеи. Необходимость и осмысленность действия всегда остается важным условием получения опыта. Например, маг, который прочитал мысли нужного персонажа, чтобы получить важные сведения, заслуживает награды в виде опыта, в то время как магу, читающему мысли всех подряд, опыта явно не полагается.

Размер опыта, ведущий определяет исходя из важности выполненного действия, уровня героя, интересности решения, которое было предложено, соответствия действия образу героя и наличия риска при выполнении действия. Опыт за единичное действие не должен составлять больше, чем 10-20% от среднего опыта задач сценария. Нормальным является назначение 10 пунктов опыта на каждый уровень героя.

Опыт за победу в бою

Опыт часто выдается за победу, которую герой одержал в бою. Следует учесть, что победа означает не только смерть противника, но и его сдачу в плен, бегство, отступление и даже достижение нужного результата в исходно «боевой» ситуации вообще без всякого кровопролития. Опыт, полагающийся за победу над противником, указывается в сценарии, так же, как это сделано в «Бестиарии» (приложении к системе).

Опыт, который следует назначить за победу над персонажем, можно определить по такой приблизительной схеме: 10 опыта за каждый уровень существа, плюс по 10 опыта за каждый пункт брони, 10 опыта за каждый пункт ШКУ. Размер опыта также увеличивает наличие у персонажа особых способностей, полезных в бою, и владение магией. С другой стороны, низкие значения ПД, атаки, Интеллекта, Восприятия и хитов должны приводить к уменьшению опыта.

Опыт за отыгрыш

Ведущий может поощрять заявки игроков, направленные на поддержание созданного ими образа героя, их роли, посредством начисления опыта в качестве награды. При этом действие, которое предпринял герой, не обязательно должно быть результативным – оно должно соответствовать его идеалам и стремлениям, как их понимает игрок.

Особенно важно отмечать случаи, когда игрок должен выбирать между сугубо игровой эффективностью его героя и подчеркиванием его образа. Например, герою, которого игрок описал, как честного и благородного, сделано предложение выдать доверенную ему тайну за крупную сумму денег, с абсолютной гарантией безнаказанности. Решение игрока отклонить подобное предложение из соображений соответствия образу своего героя следует поощрить опытом.

Размер опыта, выдаваемого за хороший отыгрыш, можно определять так же, как и для успешных действий: по 10 пунктов за каждый уровень героя.

Особые случаи начисления опыта

Чтение книг. Опыт может быть приобретен не только в результате практических действий, но и путем чтения книг. Некоторым книгам, попадающимся героям в приключениях, может соответствовать определенное количество опыта.

Герой, обладающий умением «Грамотность», может получить опыт при чтении такой книги. Размер опыта зависит от значения умения и определяется так, как это описано в правилах.

Общение с персонажами. Также герой может получить опыт при определенном общении с некоторыми персонажами. В сценарии может быть указано, что персонаж способен поделиться с героем личным опытом, сообщить ему важные знания, улучшить его умения. В этом случае персонажу должно быть сопоставлено некоторое количество опыта. Опыт, который получит герой, определяется так же, как и для книги, только вместо умения «Грамотность» нужно использовать умение «Общение».

Получение приза «Здесь и сейчас!». При получении нового приза герой может остановить свой выбор на призе «Здесь и сейчас!». В результате он немедленно получает следующий уровень. При этом он получает столько же опыта, сколько необходимо для достижения этого уровня нормальным образом.

Когда не следует давать опыт?

Некоторые игровые ситуации по многим признакам схожи с теми, в которых положено начислять опыт, однако, по сути, таковыми не являются. Прежде всего, не следует награждать опытом действия, успех которым был обусловлен чистой случайностью. Скажем, сам факт удачно брошенного чека приносить опыта не должен. Например, если герой пытается обмануть персонажа с заведомо известной способностью распознавать ложь и надеется *только* на удачный бросок кубика, – это явный пример неадекватной игры, и выдача опыта должна быть под вопросом, даже в случае действительно удачного броска.

Не следует выдавать опыт за действия героев, которые ведущий считает вредными для игры, отвлекающими игроков от творчества и хорошего отыгрыша или создающими плохую игровую атмосферу. Например, кража героем-вором денег у своего товарища, тоже героя, явно провоцирует ссору между игроками и поощряться опытом не должна.

Развитие Героя.



Глава № 9.

Получение уровней

Ведущий может контролировать развитие умений героя при получении уровня. Рекомендуется в ходе игры отмечать использование героем его умений. Если герой не использовал какое-то умение ни разу за все время, пока обладал текущим уровнем, его улучшение не будет выглядеть правдоподобным, ведь уровни отражают практический опыт. Вряд ли герой научится лучше читать, если занимается только сражениями.

Таким образом, ведущий может запретить игроку улучшать умения, в которых герой недостаточно практиковался, либо ограничить число пунктов, на которые герой может улучшить умения.

Получение призов

Так же, как и при улучшении умений, выбор призов может быть ограничен ведущим, если желание игрока не соответствует событиям игры. Ведущий может запретить выбирать призы, увеличивающие эффективность действий, в которых герой не практиковался.

Выбор некоторых призов должен быть обусловлен отыгрышем, в первую очередь в тех случаях, когда речь идет о приобретении нового умения. Некоторые умения могут быть приобретены без специального обучения или особой практики, например – владение оружием, воинские умения. Однако получение таких умений, как магические, может потребовать специального отыгрыша.

Улучшение заклинаний

Герой может постепенно улучшать свои заклинания в ходе игры. Для этого необходимо

выполнение трех условий. Во-первых, герой должен получить два уровня, имея в своем арсенале это заклинание. Во-вторых, он должен им активно пользоваться все это время. В-третьих, параметр «Требования» должен содержать более жесткие условия, сообразные увеличению эффективности заклинания.

Возможные изменения не должны коренным образом менять суть заклинания, позволяя либо расширить его возможности, либо улучшить отдельные характеристики. Игрок может выбирать из возможностей, предложенных ведущим, либо сам предложить приемлемое с точки зрения игрового баланса изменение.

Например, герой – маг 3-го уровня, и желает изменить боевое заклинание «Огненная стрела». Возможными модификациями могут быть: увеличение урона до d12, бонус к атаке 2, бонус к дальности 2. При этом требование к магии огня должно быть также увеличено на 2.

Обучение

Герои могут расширять и улучшать свои навыки не только за счет личного опыта, но и путем обучения. В результате обучения герой может увеличить значение имеющегося умения, приобрести новое умение, приобрести новое заклинание.

Обучение следует сделать доступным за деньги или в результате прохождения заданий, в качестве награды. Ведущий вправе ввести любые ограничения на обучение тем или иным умениям или заклинаниям и на обучение в целом – вплоть до полной его невозможности, если такова специфика игрового мира.

Если герой обучается новому умению, то значение умения сразу после приобретения определяется по таблице «Стартовые значения умений». Обучение новому заклинанию просто

делает его доступным для использования. Стоимость и длительность обучения новым умениям и заклинаниям указаны в приложении «Снаряжение».

Герой может также улучшать уже имеющиеся у него умения путем платных тренировок с учителем-персонажем. За одну тренировку герой может улучшить значение умения на 1. Стоимость тренировки определяется следующим образом. Стоимость приобретения умения нужно разделить на 20, и полученную величину умножить на будущее значение умения (текущее плюс 1). Длительность такой тренировки в 10 раз меньше длительности обучения умению.

Приобретение снаряжения

Приобретение снаряжения может увеличить возможности героя так же, как и получение уровней, поэтому требует контроля со стороны ведущего. Стремление игроков получить доступ к более эффективному оружию, доспехам, заклинаниям и волшебным предметам – один из важных факторов, определяющих динамичность игры.

Не следует сразу снабжать героев эффективным снаряжением, лучше сделать это постепенно, в награду за игровые заслуги героев, отыгрыш, достижения в игровом мире. Ведущему рекомендуется вести игру так, чтобы герои последовательно получали возможность приобрести все более и более хорошее снаряжение.

В результате средства, которыми располагают герои, будут все время меняться, позволяя им решать более интересные задачи и придумывать новые тактику и стратегию действий.

Финансовые возможности

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Лучше всего проводить игру так, чтобы общая стоимость имущества героя, с учетом денег, драгоценностей и приобретенных за плату знаний в серебряных монетах не превышала количество опыта героя. Например, для героя, только что получившего 2-й уровень, нормальным является владение имуществом (деньгами, снаряжением, заклинаниями) с суммарной стоимостью в 1000 серебряных монет.

Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода героев, можно ориентироваться на примерный уровень доходов различных слоев населения средневековой Европы, который указан в таблице «Уровни доходов».

Уровни доходов

Профессия	Доход	Период
Гончар	3	день*
Лучник	3	день
Каменщик	4	день
Ткач	5	день
Подмастерье	6	день
Стражник	12	день
Наемник	24	день
Лейтенант	50	день
Капитан	100	день
Ремесленник	240	год
Банкир	3600	год
Барон	12000	год
Граф	25000	год
Король	100000	год

* Для дохода с периодом «день» следует учитывать, что работа бывает не каждый день, а эпизодически.





Глава № 10.

Понятие магии

Магия – это чудеса, волшебство, все необычное и странное, не подпадающее под привычные для нас законы природы. Магия – это не обязательно заклинания, творимые волшебником. Тончайшая башня до самых небес, говорящий кот, река, текущая в гору – все это может быть волшебным и магическим.

Где граница между волшебством и реальностью? Волшебство начинается там, где происходит *чудо*, событие, которое нарушает порядок вещей. Именно алогичность и необычность делают волшебство волшебством. Банка с панацеей, продающаяся в каждой аптеке, не может быть волшебством для жителей игрового мира. Для них это обыденная реальность, таковой она будет и для игроков.

Есть и другой подход к магии – через личность мага. Здесь магия – это сакральное (доступное избранным) знание, приносящее личную власть. Заклинание, известное каждому – это не магия, это общедоступно и обыденно. Заклинание, известное избранным, расширяет их возможности по сравнению с другими и возвышает их над окружающими.

Магия и реалистичность

Важная проблема, стоящая перед ведущим – совмещение волшебного, то есть совершенно не реалистичного, с необходимостью определенного уровня реалистичности в игре. Игроки не могут действовать в игровом мире, если его законы чрезмерно отличны от законов нашего мира. Игрок предполагает, что камень всегда падает вниз, вода на морозе замерзает, причины вызывают следствия. Как ни странно, но определенные требования реалистичности распространяются и на магию.

Ведущему рекомендуется следить за тем, чтобы магия не нарушала фундаментальных законов мироздания – причинно-следственной связи и законов сохранения энергии. В игровом мире должны быть вещи, невозможные даже при помощи магии. Магия должна управляться какими-то своими законами, пусть и неявными – главное, чтобы герои знали об их существовании. События игры не должны нарушать этих законов.

Магия героев и магия мира

Магические и жреческие умения, а также заклинания, описанные в правилах, предназначены исключительно для героев. Это магия для путешествий, приключений и сражений, но по желанию ведущего в мире может быть большое разнообразие любых других видов магии, любых заклинаний и волшебных свойств.

Ведущий и игроки должны помнить, что доступная им магия – это лишь малая часть того, что существует в мире. В мире фэнтези могут быть чары, защищающие город от чумы, масштабные ритуальные мистерии для улучшения урожая, наговоры для чистки обуви и кулинарные заклинания. Вся эта магия может встретиться героям в их приключениях, однако она им, как правило, не нужна или не влияет на игру, и только по этим причинам не описана в правилах.

Количество магии

Количество магии, имеющейся в игровом мире, зависит только от желания ведущего. Однако следует иметь в виду, что игровой баланс правил рассчитан на некую «среднефэнтезийную» волшебность мира. Подразумевается, что волшебство и магия не являются чем-то совершенно невероятным для жителей игрового мира, однако это и не то, с чем

они сталкиваются каждый день. Правила рассчитаны на ситуацию, когда маг – это довольно редкая профессия, заколдованные места встречаются кое-где, волшебные предметы редки и необычны.

Если ведущий уменьшает или увеличивает количество магии, ему следует учесть, как изменятся возможности героя-мага по сравнению с другими героями, подумать отношение персонажей к магу и магии в таких условиях, их реакцию на встречу с волшебным.

Магия и баланс

Магия, волшебное и чудесное, то, что по своей сути не вписывается в общепринятые взгляды и законы, может чрезвычайно легко нарушить баланс игры (см. «Проблемы вождения»). Ведущий часто может не предвидеть всех последствий применения какого-то заклинания, волшебного предмета или свойства.

Игроки же, напротив, часто могут придумать такой вариант магических действий, при которых равновесие игры полностью нарушится.

Поэтому следует соблюдать большую осторожность, придумывая новые заклинания и волшебные вещи, награждая героев волшебными свойствами. Относительно спокойно можно чувствовать себя, если заклинание является аналогом оружия, доспехов или умения. Магическое усиление характеристик оружия или доспехов тоже может быть легко сбалансировано.

Наиболее аккуратно нужно подходить к описанию свойств нестандартных волшебных предметов. Ведущий должен постараться предвидеть как можно больше вариантов их использования, постараться понять, как этим предметом можно внести дисбаланс.



Модификация системы.



Глава № 11

Универсальной системы, которая устроила бы любого, в любых обстоятельствах, при любых требованиях не существует. Слишком разнообразны требования, предъявляемые творчески настроенными ведущими к правилам, их подробности, реалистичности и полноте. Любые правила заведомо не устраивают ведущего полностью.

Система «Мир Великого Дракона» учитывает этот порядок вещей, можно даже сказать – ориентирована на него. Правила построены таким образом, что их нетрудно дополнять, включая в систему именно те возможности, которых не хватает конкретному ведущему. При этом ведущему полезно знать основные принципы, на которых построена система, чтобы случайно не разрушить ее баланс. Кроме этих принципов, в разделе приведены рекомендации по созданию собственно настроек.

Принципы системы

Приключенческий жанр. Система ориентирована на приключенческие сюжеты, то есть сражения, путешествия, расследования и тому подобные вещи, которые также можно охарактеризовать словом «экшен» (от английского «action» – действие). Правила не учитывают трудовые будни, бытовые подробности, сложные взаимоотношения – все эти вещи принадлежат к другим жанрам. Либо они остаются за рамками игры, либо отыгрываются «словесно», либо для них делаются отдельные правила.

Разумная детализация. Различные участки игры отражены в правилах исключительно на том уровне детализации, который диктует приключенческий жанр. Сражения моделируются детально, исцеление ран – схематично, передвижение на большие расстояния – условно.

Моменты, интересные для отыгрыша, описаны подробнее, чем игровая рутина.

Экономность. В правила вошло только то, что понадобится в игре обязательно, и не вошло то, что «в принципе могло бы пригодиться». Это связано с бесплатностью правил. Коммерческие системы построены по принципу «20:80» – 20% объема востребованы 80% ведущих, 80% объема нужны 20% ведущих. В «Мире Великого дракона» есть только то, что *обязательно* понадобится 100% ведущих. Разумеется, в ней нет многого, что ведущим *может* понадобится, зато есть ориентация на творческий подход и этот раздел.

Простота. Правила просты для понимания, применения и использования. Если что-то не могло быть описано простым правилом, в системе оно не описывалось. Насильственное описание сложного процесса через простые правила делало бы систему некорректной – лучше честно перенести сложное на отыгрыш. В связи с этим все события игры делятся на две большие категории – то, что описано правилами исчерпывающе, и то, что правилами не описано вовсе.

Минимум бросков. В системе сделано многое для того, чтобы уменьшить число необходимых бросков кубиков. Броски требуются только тогда, когда в происходящем событии есть значительная доля случайности. В других случаях правила позволяют обходиться без каких-либо бросков.

Точность. Каждое правило описывает некую стандартную ситуацию и делает это исчерпывающе и точно. Что подразумевается под «стандартным», в каждом случае понятно интуитивно – условно-обыкновенный образ действий. В некоторых случаях область применения правил описана явно. Любые существенные отклонения от «стандартного»

разрешаются ведущим при помощи правил и здравого смысла.

Непротиворечивость. В системе нет правил, которые конфликтуют с другими правилами. Это обеспечено построением системы «сверху – вниз», от ядра – к настройке. Система не содержит «заплаток», то есть правил, локально разрешающих конфликты вышестоящих правил.

Баланс. Система обеспечивает полное равновесие между любыми возможностями любых героев. Нет хороших и плохих классов, умений, оружия, характеристик. Не существует однозначно выигрышной «конструкции» персонажа. Разные возможности героя дают преимущества в разных ситуациях, но в целом сохраняют равноправие с другими возможностями.

Ядро

Знать, что такое ядро, необходимо прежде всего для того, чтобы понимать, какие правила трогать *нельзя*. Ядро – это набор базовых правил системы, обеспечивающих ее баланс на низком «системном» уровне. В ядро входят следующие участки системы: базовые характеристики, их связь с умениями, боевые и дополнительные характеристики, правила создания и прогресса персонажа, правила боя и набор характеристик оружия. Для игр в жанре фэнтези к ядру относятся еще и основные правила для магии. Вмешиваясь в эти правила, ведущий рискует разбалансировать правила. Для настройки системы под нужды конкретного сеттинга или для отражения нестандартных возможностей персонажа этого не требуется.

Настройка

Настройка – это правила, ориентирующие систему на определенный игровой мир, определенную специфику игры или даже вкусы ведущего. Правила системы «Мир Великого Дракона», по сути, представляют собой настройку под некую среднефэнтезийную реальность. Ведущий может менять правила настройки, не опасаясь ухудшить и разбалансировать систему, при соблюдении некоторых несложных принципов. В настройку входят правила, описывающие дополнительные характеристики, расы, особенности, умения, призы, классы, заклинания, а также оружие и доспехи. Модифицируя эти правила и создавая собственную настройку, полезно следовать вышеописанным принципам системы.

Характеристики

При включении в настройку способности, присущей всем жителям игрового мира в большей или меньшей степени, возможно, следует использовать дополнительную характеристику. В «Мире Великого Дракона» такой характеристикой является Харизма. Она не связана непосредственно с ядром, но ее присутствие диктуется спецификой мира и игры. В «Нашем времени» такой характеристикой также является Образование.

Как правило, дополнительные характеристики нужны лишь в очень уж оригинальных игровых мирах. Например, если абсолютно всем в мире присуще владением магией, это можно отразить соответствующей характеристикой. В мире, где важным и распознаваемым признаком является чистота крови, можно было бы ввести характеристику Благородство. Для игры по мотивам индийского эпоса можно было бы создать характеристику Каста. В целом, необходимость в дополнительной характеристике возникает редко, и, если без этого можно обойтись, то лучше обойтись.

Особенности

Особенность описывает определенное качество персонажа, которое не имеет смысла выражать через число. Оно либо есть, либо нет, его большая или меньшая степень проявления либо не возможна, либо не существенна для игры.

Особенность нужно создавать таким образом, чтобы в среднем она и не усиливала, и не ослабляла персонаж. Ее плюсы должны компенсироваться ее минусами. Кроме того, особенность должна как-то отражаться на образе персонажа. Смысл особенностей заключается именно в том, чтобы помочь игрокам разнообразить своих героев, а не в дополнительной игре с цифрами при их создании.

Особенность можно отразить, давая постоянные бонусы и штрафы к боевым и дополнительным характеристикам, а также давая бонусы и штрафы к базовым характеристикам в *определенных обстоятельствах*, то есть в конкретной игровой ситуации.

Особенности не должны предписывать игроку определенного поведения и образа действий, их влияние на отыгрыш должно быть сугубо добровольным.

Умения

Умения – это наиболее удобный инструмент для отражения специфики персонажа, мира или

сеттинга. Умение, как правило, отражает профессиональные способности героя, хотя может моделировать и врожденные качества.

Не любую способность или профессию можно отражать в виде умения. Во-первых, у этой способности должен быть четко выраженный эффект. Умение должно делать что-то конкретное, результат использования должен адекватно отражаться числом в диапазоне 1–20. Способность не должна быть слишком широкой, скажем, оно не должно определяться, как «Знание иноземных языков» – общими словами. Подобное умение лучше определить, как долю сведений, которые герой получает, слыша иноземную речь, шанс понять фразу на иноземном языке (шанс, что фразу героя поймет иноземец) или скорость чтения на конкретном языке. Во-вторых, умением может быть лишь способность, которую можно тренировать и развивать в приключениях и для которой имеет смысл это делать. Умение строить дома – способность полезная, но есть ли смысл в ее тренировке и будет ли она развиваться не на стройке, а в походах и сражениях?

Умение не должно быть слишком эффективным по своей сути, как, например, «умение» убивать взглядом. Оно должно быть сопоставимо по пользе с другими умениями системы. При создании умения необходимо проследить, чтобы оно было достаточно полезно уже при стартовом значении и не было чересчур мощным при больших значениях – надо представить себе возможности героя с различными значениями этого умения и оценить их сбалансированность.

Призы

Призы – это свойства персонажа, приобретаемые им в ходе приключений, которые не имеет смысла выражать в виде умений. Приз отражает свойство или способность, которая либо есть, либо отсутствует, не требуя выражения через числовой диапазон. Кроме того, призом может быть увеличение какого-либо параметра героя, который растет гораздо медленнее умений, и зависит не столько от тренировки конкретного навыка, сколько от общего опыта персонажа.

Следует учитывать, что герой получает призы достаточно редко – каждые 3-4 уровня, поэтому приз должен быть существенным улучшением способностей героя, иногда – переводить их на другой качественный уровень. Призы, которые даются на больших уровнях, должны быть эффективнее, чем те, которые даются на начальных.

Приз может давать герою какую-то способность (как ночное зрение), улучшать базовые или боевые характеристики, давать доступ к новым умениям, менять действие прежних способностей (как призы для магов). Создавая приз, следует предусмотреть его комбинацию с другими призами, с особенностями и умениями, чтобы не внести дисбаланс.

Классы

Создавая новый класс, прежде всего следует иметь в виду, что в конечном итоге способности героя определяются комбинацией особенностей, умений и призов. Класс при этом выполняет функцию ограничителя, который не допускает создания заведомо нелепых персонажей, а также определяет основной стереотип роли игрока.

При этом последнее значение – наиболее важное. Класс должен отражать специфичность роли, лучше всего, если он отражает определенную профессию, сословие или образ жизни. Класс должен быть выбран так, чтобы вызывать у игроков четкие ассоциации и охватывать какой-то распространенный стереотип. Например, для игры, действие которой разворачивается на море, подойдет класс «Моряк». Моряки – это не воры, не воины и не маги, у них свои навыки, свой стиль жизни, свой образ действий. Игрок быстро сможет придумать, как играть за моряка, что делать и к чему стремиться.

Для того, чтобы создать класс, надо продумать и описать пять умений, присущих только этому классу. Нужно определить, какие умения доступны персонажам этого класса и как на умения нового класса влияют доспехи. Например, для класса «Моряк» можно было бы описать умения «Навигация», «Гребля», «Такелаж», «Предсказание погоды», «Корабельное оружие», перекрыв практически все основные функции средневекового мореплавателя.

Вообще, возможность создать пять новых умений, ориентированных на какой-то тип персонажа – это хороший критерий для того, чтобы решить – нужен новый класс *в принципе*, или нет. Если для задуманного типажа не удастся придумать целых пять «профессиональных» умений, то, возможно, следует попытаться описать персонажа при помощи стандартных правил.

Создав новый класс, следует позаботиться не только о необходимых умениях, но и о призах различного уровня, улучшающих или

расширяющих возможности персонажа этого класса. Наконец, можно решить, не являются ли умения нового класса присущими какой-то из игровых рас, аналогично склонности хоббитов к воровским умениям или эльфов – к магическим.

Расы

Раса – это вид разумных существ или народность игрового мира. С точки зрения системы, раса – это часть правил для создания героя. Существенно, что в качестве расы имеет смысл описывать лишь те существа, которые могут быть героями. Для персонажей, управляемых ведущим, описание расы, как части правил, смысла, в общем, не имеет.

В описание расы необходимо включить особенности внешности, физиологии, поведения, культуры и моральных норм народности. Это описание должно быть достаточно полным для того, чтобы игрок мог ориентироваться на него во время игры.

С точки зрения правил, для расы нужно определить минимальное и максимальное значения подходящих характеристик. Это необходимо для того, чтобы помочь игроку точнее описать своего персонажа, а также, чтобы пресечь создание героев, явно несовместимых с образом своей расы. Например, из сказок и легенд известно, что эльфы обладают совершенной внешностью, а гномы – необычайно выносливы. И если игрок по каким-то соображениям создаст уродливого эльфа или хилого гнома, это будет явно противоречить достоверности игры и ее атмосфере. Поэтому правила вводят ограничения на минимальную Харизму для эльфов и минимальное Здоровье для гномов. Точно так же, в соответствии с образом «типичного представителя» расы, устанавливаются и верхние значения базовых характеристик.

Кроме изменения диапазона характеристик, расе можно приписать те или иные особые свойства. Например, эльфы хорошо видят ночью или в тумане, а у орков – толстая дубленая шкура. Эти свойства можно подбирать на основе призов или создавать заново. Они не должны слишком сильно увеличивать игровые возможности героя – это создаст дисбаланс с возможностями других рас. Не следует также пытаться «уравновесить» слишком сильные возможности сильными же ограничениями – ничего, кроме недовольства игрока, это, в конечном счете, не вызовет.

В правилах для расы можно также отразить склонность ее «представителей» к тем или иным

видам профессиональной деятельности, как, например, у гоблинов – к воровству, а у эльфов – к магии. В этом случае следует включить в возможности расы выбор одного умения из числа умений соответствующего класса.

Заклинания

Создавая новые заклинания, нужно соблюдать особенную осторожность. Магия отсутствует в реальном мире, поэтому оценить действие какого-то заклинания при помощи одного здравого смысла довольно сложно. Скорее, тут нужно отталкиваться не от моделирования реальных явлений, а от потребностей и баланса игры.

Каждое заклинание должно представлять собой четко определенную игровую функцию, то есть временно давать герою какую-то игровую возможность, которая точно и однозначно описана. Создавая новое заклинание, следует обратить внимание на его действие, а также доступность и ограничения.

По действию, с точки зрения игры, заклинание может служить для преодоления препятствий, получения информации, имитации умения, имитации оружия или доспехов, изменения боеспособности. Кроме того, заклинание может быть универсальным (например, «Телекинез») или традиционным, то есть типичным для сказок и легенд, («Превращение», «Невидимость»). Представлять, для чего конкретно предназначено заклинание, очень важно, чтобы случайно не нарушить баланс игры, создав слишком сильное или слишком слабое заклинание. Необходимо тщательно продумать возможные последствия использования заклинания в каких-то нестандартных условиях, для неожиданных целей – именно остроумные решения игроков чаще всего обнаруживают «дыры» в правилах. С другой стороны, заклинание не должно быть слишком узким, следует придавать заклинаниям некоторую степень универсальности.

Доступность заклинаний следует определять исходя из их эффективности. Например, при помощи заклинания «Паучьи лапы» можно преодолевать наземные преграды, но нельзя переправиться через реку. Зато и то и другое доступно при помощи заклинания «Полет», следовательно, «Полет» – эффективнее. Лучше всего соотнести новое заклинание с уже имеющимися, обладающими сходными функциями. Исходя из такого сопоставления, можно определить требования заклинания.

Ограничения необходимы для некоторых заклинаний, которые слишком сильны, чтобы разрешить использовать их неограниченно, но и ослаблять их нет смысла – игрок просто не будет ими пользоваться. Заклинания с кратким действием, такие, как «Огненная стрела», можно ограничить при помощи стоимости или материалов. Для заклинаний, имитирующих стрелковое оружие, наилучшим ограничением является именно материал, являющийся аналогом «боезапаса». Заклинания с длительным действием следует ограничивать при помощи поддержки, иногда к ней добавляются стоимость и материал.

Компоненты заклинания, то есть необходимость произнести слова или сделать жесты – тоже важный ограничитель. Отсутствие в требованиях одного или обоих сильно увеличивает эффективность заклинания, особенно в условиях, где необходима скрытность и секретность.

Приемы

В некоторых случаях определенная цельная область знаний или комплексная система навыков дают человеку слишком разнообразные способности, чтобы их можно было однозначно и корректно описать одним лишь умением. В качестве примера можно рассмотреть акробатику. Она представляет собой как общую физическую тренировку, так и набор конкретных трюков. Если описать акробатику одним умением, будет совершенно непонятно, смог ли герой в конкретной ситуации выполнить сальто, встать на руки или пройти по канату.

Такие способности следует описывать при помощи сочетания умения и приемов. В целом, это похоже на систему магии, только вместо заклинаний описываются приемы. Каждый прием должен иметь четкое описание выполняемых действий и эффекта. Доступность приема для героев должна быть описана при помощи требований, которые могут включать в себя умения, базовые характеристики, уровень или другие приемы. Если прием требует сосредоточенности или мысленной концентрации – необходимо описать поддержку, используя соответствующие правила из раздела «Магия». Аналогично заклинаниям, приемы – это независимые знания, то есть герой должен учиться им в ходе приключений или их состав оговаривается при создании персонажа.

Для нашего примера можно создать умение «Акробатика» и описать для него приемы «Сальто», «Хождение на руках», «Хождение по

канату», и т. п. В качестве требований для этих приемов можно использовать значения умения «Акробатика» и значения физических характеристик – Силы, Здоровья, Восприятия и Ловкости.

Кроме тех случаев, когда без приемов вообще не удастся реалистично описать какой-то навык, приемы можно использовать для того, чтобы разнообразить использование обычных умений. Например, для оружейных умений можно описать приемы, включающие в себя финты, обманные движения, сложные фехтовальные комбинации, приемы борьбы и рукопашного боя.

Оружие

Оружие, описанное в правилах, четко сбалансировано таким образом, чтобы ни одно не давало однозначного преимущества. В разных ситуациях, в руках героев с разными способностями выгодным оказывается разное оружие, давая в среднем примерно равные возможности. Поэтому, создавая новое оружие, прежде всего следует ориентироваться на характеристики уже имеющегося в правилах.

Наиболее просто создание оружия, уже относящегося к описанным в правилах видам. В этом случае нужно только сопоставить новое оружие с образцами из соответствующей группы. Довольно часто нужно просто создать оружие, являющееся улучшенным вариантом стандартного в результате мастерства оружейника или волшебных свойств. При этом нужно просто приписать новому оружию какие-то бонусы к его характеристикам.

Сложнее создать новый вид оружия. Для этого нужно описать не одно оружие, а несколько, с таким расчетом, чтобы охватить все характерные сочетания сложности в обращении с оружием и его эффективности. Следует придерживаться следующего, чисто игрового, правила: чем оружие проще в обращении, доступнее и быстрее, тем меньший ущерб оно наносит.

При описании нового оружия следует придерживаться следующих правил: параметр «сила» должен быть не меньше 3, бонус атаки находится в диапазоне от 0 до 7, бонус ШКУ – от 0 до 5, ПД атаки не должно быть меньше 3, ПД перезарядки не должно быть меньше 1. Следует помнить о том, что возможность держать оружие одной рукой – это преимущество, поэтому хват оружия тоже нужно сопоставлять с его эффективностью.

Ущерб оружия следует описывать формулой $N \cdot M$, где N – число кубиков, а M – число граней кубика. Минимальный ущерб должен составлять 4 , число кубиков, которыми определяется ущерб, не должно быть больше 3 . При определении числа кубиков, которыми будет определяться ущерб, важно помнить, что чем больше N , тем выше бронебойность оружия и вероятность значений ущерба, близких к средней величине.

Доспехи

Аналогично созданию оружия, новые доспехи следует сопоставлять с доспехами, уже имеющимися в правилах. Необходимо описать каждый конкретный элемент доспехов, закрывающий определенную часть тела: корпус, голову, руки, ноги. Отдельному элементу стандартных доспехов, не обладающих магией или особыми свойствами, нужно приписать значение параметра «броня» от 1 до 3 .

Также следует отнести элемент доспехов к определенной группе, которая показывает, можно ли одевать этот элемент вместе с другими. Сочетание доспехов возможно только на корпусе. Там элемент доспехов может относиться к одному из трех «слоев»: кожанка, кольчуга, латы. Определить, как элемент сочетается с другими, можно исходя из материалов и конструкции.

Монстры

Для того, чтобы создать персонажа, походящего на героев, обычно не требуется дополнительных правил. Все правила, по

которым создается герой, справедливы и для персонажей ведущего. Однако в игре героям могут встретиться разнообразные монстры и чудовища, не похожие ни на людей, ни на эльфов.

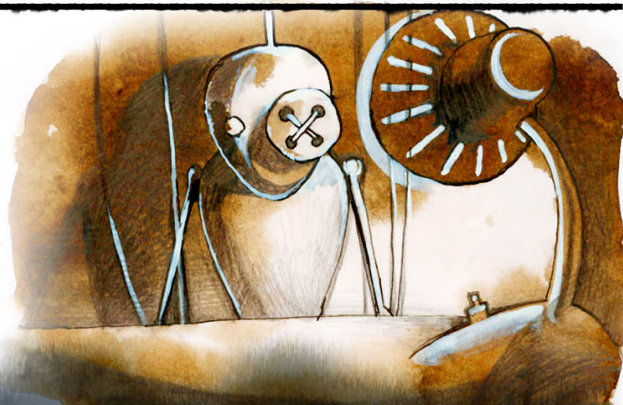
Прежде всего, следует придумать, как монстр выглядит, какие у него размеры, строение тела, особенности внешности. Надо решить, является ли он разумным и в какой степени, способен ли к общению. Полезно заранее решить, какой у монстра характер и есть ли особенности поведения.

Как правило, монстры проявляют себя в сражениях с героями, поэтому наиболее важным для их создания является продумывание боевых характеристик. При описании боевых характеристик монстра можно опираться на правила создания героев, но можно определить все характеристики непосредственно.

Довольно часто чудовищам придаются необычные или волшебные свойства. В этом случае их необходимо описать как заклинания, приемы боя или просто в виде текста. Часто необходимо учесть, как необычные способности или природа монстра влияют на его боевые характеристики. Например, мертвецы могут не иметь критических хитов, многоножка игнорировать критические события, вызывающие падение, тролли – каждый раунд восстанавливать хиты, и тому подобное.



Психология игры.



Глава № 13

Ролевая игра – это, прежде всего, общение между всеми ее участниками. На игру распространяются все правила и закономерности, справедливые для общения между людьми вообще. О них достаточно дотошный ведущий или игрок может прочесть в популярных или специальных книгах по психологии. Однако некоторые моменты, явно имеющие отношение к психологии, являются исключительно частью ролевой игры. Самые основные из них и рассмотрены ниже, очень кратко, но достаточно, чтобы сформировать представление о них. Так как руководителем игры является ведущий, все эти рекомендации адресованы к нему, хотя знать их полезно и игрокам. Некоторые разделы не содержат рекомендаций, их назначение – сообщить о том, что такая проблема существует, и ведущий обязательно столкнется с ней, а конкретные способы решения этой проблемы остаются за ведущим.

Общее понятие игры

Прежде всего, следует понять, с насколько важным и всеобъемлющим явлением сталкиваются участники ролевой игры. Для начала рассмотрим само понятие игры, которое очень широко. Игра – это все, что делается понарошку, не по настоящему. Человек не всегда осознает, что играет, хотя значительная часть его повседневных занятий в той или иной степени является игрой. Розыгрыш, флирт, притворство – все это можно назвать игрой.

Игра, это не столько конкретный процесс, сколько особое состояние сознания. В игре и вне игры человек ведет себя по-разному. В жизни его поступки определяет множество ценностных категорий, таких, как мораль, нравственность, законы, отношения с окружающими. В игре же он принимает решение лишь на основе правил игры

и игровой этики. Например, человек, стреляющий в живого человека и в очень похожую на живого человека куклу, в обоих случаях совершает одинаковые действия. Воспринимает же их он по-разному. Для того, чтобы началась игра, даже не обязательно что-то делать, достаточно «переключить» сознание. Например, по пути на работу можно просто вообразить, что вы – иностранный резидент, и для вас немедленно начнется игра.

Игровое и неигровое сознание могут вступать в конфликт, создавая дискомфорт для человека. Скажем, если кто-то считает, что идет на маскарад, и одевается в костюм Пьеро, а попадает на деловой семинар, он будет чувствовать себя, как минимум, неловко. Если человек, выстрелив в манекен, обнаружит, что это был живой человек, ему грозит расстройство психики. Для того, чтобы избежать конфликтов между игровым и неигровым состояниями сознания, нужно соблюдать очень простое условие: человек должен всегда иметь точную информацию о том, играет он в данный момент или нет. Если в игру вовлечены несколько человек, они должны быть в игре или вне ее одновременно.

Отношение к игре

Для ролевой игры понятие об игре, как состоянии сознания, очень важно, так как действие игры – это события, которые происходят в вымышленном мире. Этот мир и его обитатели гораздо больше похожи на реальный мир и реальных людей, чем может показаться. Герой игры – это личность, которая совершает определенные поступки. При этом нужно понимать, что оценка этих поступков не должна выноситься за рамки игрового мира.

Часто можно столкнуться с ситуацией, когда в ходе игры один герой совершил некорректный

поступок по отношению к другому. В результате игрок, являющийся «хозяином» пострадавшего героя, обижается, и всякое удовольствие от игры пропадает. Это и есть конфликт, возникающий при столкновении игрового и неигрового состояний.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущий может поддерживать отношение к игре, как чему-то несерьезному и веселому, где все происходит понарошку и ни к чему самих игроков не обязывает. Никогда не следует забывать, что происходит именно игра. Скажем, в случае с обидой игрока на действия другого по отношению к его герою, ведущий может посмеяться над ситуацией, пошутить, показать «пострадавшему» игроку, как интересно отыграть обиженного героя в игре.

Полезным приемом в случае подобных конфликтов может быть следующее: ведущий описывает обоим игрокам конфликтную ситуацию, в которой участвовали их герои, со стороны и в комической форме. При этом он передает ситуацию так, как если бы игроки были зрителями в кино, а их герои – актеры на экране. Этот прием (психологи называют его диссоциацией) очень четко разделяет игровое и неигровое состояния сознания, снимая внутренний конфликт игрока.

Роли в игре

Роль – понятие не менее общее, чем игра. Ролью мы называем следование определенному стереотипу поведению в какой-то ситуации. Самым обычным примером роли является игра актера на сцене театра – его «поведение» предписано текстом пьесы и любой актер, исполняющий ту же роль в той же пьесе, будет действовать тем же образом. Однако роли встречаются в нашей жизни гораздо чаще, чем спектакли. Продавец и покупатель, начальник и подчиненный, студент и пассажир – все это роли, свойственные нам в повседневной жизни. Один и тот же человек ведет себя по-разному, находясь в роли покупателя, подчиненного или пассажира, линия его поведения предписана обстановкой и ролью.

Понятия роли и игры тесно связаны. Большинство игр являются ролевыми, исключение составляют только азартные и логические игры. «Салочки» – это игра в преследователя и преследуемых, военные учения – игра в участников боевых действий, даже спортивные состязания можно отнести к ролевым играм по некоторым признакам.

Все это важно для понимания роли собственно в нашей ролевой игре. Помимо описания личных качеств героя необходимо определить его роль. Так же, как в магазине роли находящихся в нем людей (продавец и покупатель) определяются их задачами, в ролевой игре роли следуют из задач игроков. Готовым шаблоном для определения ролей являются классы. Однако игрок может уточнить или изменить смысл своей роли. При этом совершенно не обязательно менять или дополнять правила, описывать новые умения и способности. Нужно только желание игрока и согласие ведущего. Например, игрок хочет быть шпионом. Такого класса нет, но для принятия роли достаточно простого осознания ее, игрок в результате будет действовать, как шпион, а ведущий учитывать его роль во время игры.

Полномочия ведущего

Ведущий – полноправный хозяин игрового мира. Однако для игры крайне важно, чтобы игроки не замечали этого. Ведь для их героев никакого ведущего не существует, они просто живут в своем мире, подчиняясь его законам. Важно понять, что каждое явное вмешательство ведущего в игру означает нарушение этих законов.

Игроки воспринимают решения ведущего, как несправедливые (т. н. мастерский произвол), в тех случаях, когда ведущий пытается облегчить себе жизнь за счет игроков, ставя их в невыгодные условия. Наиболее частые случаи таких решений это «спасение» от игроков важных персонажей, лишение героев возможности уклониться от неприятных (но нужных для игры) событий, пресечение альтернативных действий, которые позволяют обойти запланированные ведущим препятствия, просто запрет на действия, не предусмотренные сценарием.

Ведущий должен стараться избегать подобных моментов. В перечисленных ситуациях он должен либо внести изменения в сценарий, либо влиять на игру тоньше. У него есть достаточно возможностей, чтобы изменить ход событий игры воздействием, которое выглядит, как независимое, как проявление особенностей мира. Для этого достаточно приложить немного больше фантазии и труда.

Свобода воли героя

В игре может встретиться ситуация, когда герой должен совершить какие-то действия вне зависимости от желания игрока. В результате

игрок частично или полностью передает контроль над своим героем ведущему. Как правило, это происходит в результате открытого или неявного воздействия на сознание героя. Самыми типичными случаями этого является использование персонажами ведущего таких навыков, как «Общение», заклинаний «Дружба» и «Внушение». Кроме того, это могут быть случаи, в которых большинство обычных людей испытывают страх, панику, любовь или другие сильные эмоции, которые заставляют их совершать или не совершать определенные действия. В таких случаях игрок может ощущать недовольство и дискомфорт, может вступить в спор с ведущим.

В общем случае указание ведущего в форме «ты делаешь то-то» нарушает неявное, но очень важное правило игры. Оно заключается в том, что игрок признает право ведущего распоряжаться в игровом мире всем, кроме собственного героя. Причем, чисто формально, ведущий имеет право управлять героем, так как «ведущий всегда прав». Однако надо понимать, что эта ситуация с точки зрения игрока несправедлива. Он-то не может на время сместить ведущего с его «поста» и контролировать игровой мир! Таким образом, ситуация, в которой игрок не полностью властен над своим героем, требует от ведущего особого внимания и такта.

Дискомфорт игрока можно уменьшить следующими способами. Во-первых, есть возможность просто договориться с игроком об образе его действий, пока герой находится под внешним контролем. Во-вторых, вместо прямого указания, что герой должен делать, можно поставить героя в какие-то условия (описать, что герой *может* делать), при которых окончательное решение о конкретных действиях остается за игроком. Примером такого подхода является заклинание «Страх». В этом случае игрок не спорит с ведущим, а переключается на решение прежних задач в новых условиях.

В тех редких случаях, когда перечисленные подходы невозможны и ведущий вынужден управлять героем полностью, как собственным персонажем, дискомфорт игрока можно уменьшить, описывая его действия со стороны, то есть не в виде «ты делаешь то-то», а «вы видите, как <имя героя> делает то-то». Игрок при этом воспринимает руководство своим героем не как насилие и несправедливость, а как интересное зрелище, переходя в роль зрителя.

Договор с игроками

С точки зрения игроков, действие игры – это сочетание жизни в вымышленном мире и событий составленного заранее сценария. Это само по себе содержит некое противоречие. С одной стороны, герои могут делать все, что им вздумается. С другой – игра заключается в том, чтобы пройти сценарий. Если ведущий написал сценарий с учетом того, что игроки предпримут определенные шаги, а игроки стали действовать иначе, труд ведущего пропадет даром. Конечно, ведущий, как «хозяин» игрового мира, может поставить героев в такую ситуацию, что они будут вынуждены пройти сценарий. При этом, скорее всего, игроки расценят это решение, как мастерский произвол, то есть превышение неких неявных полномочий. Поэтому гораздо лучше, если ведущий просто договорится с игроками о том, что они честно будут стараться проходить сценарий и не будут заставлять ведущего зря тратить время.

Честную договоренность с игроками можно использовать не только для сочетания свободы поступков и стремления пройти сценарий, но и в большинстве других случаев, когда требуется сотрудничество игроков и ведущего. Договор часто намного эффективнее, чем оказание ведущим давления на героя через игровой мир.

Атмосфера игры

Атмосфера игры – это особое ощущение, которое возникает у игроков во время игры, специфическое настроение, постоянное чувство, набор эмоций. Например, игра может идти весело и шутливо, а может проходить в мрачной и тревожной атмосфере. Атмосфера игры может быть частью стиля вождения, принадлежностью конкретного сценария или диктоваться текущим моментом. Умение менять атмосферу игры – важная способность для ведущего.

Хорошо созданная атмосфера помогает делать более яркие описания, стимулирует фантазию героев и даже влияет на образ их действий. Атмосфера создается при помощи трех вещей – текущей лексики, поведения ведущего и событий игры. Все эти факторы должны работать сообща, иначе получится непонятный эффект. Например, герои видят страшное отвратительное зрелище – повешенного. Если ведущий опишет это весело и с прибаутками, ужасник может превратиться в черную комедию. Если ведущий и добивался такой атмосферы, то все прекрасно, но если он хотел сделать именно ужасник, то описание надо

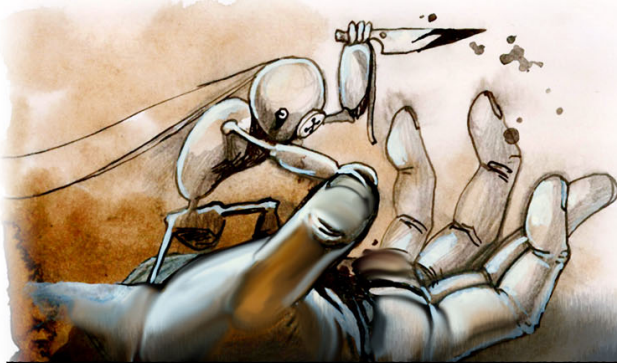
выполнить мрачным тоном и трагическими словами.

Начинающим ведущим рекомендуется продумывать атмосферу игры заранее, целиком на один сценарий, это достаточно несложно. После того, как ведущим будет усвоено «чувство атмосферы», он может регулировать ее в процессе вождения.

Атмосфера игры может быть разрушена игроками. Иногда этого достаточно, чтобы

испортить удовольствие от целого дня игры. Если ведущий недостаточно искусен в поддержании атмосферы, он может просто договориться с игроками о том, что они играют в той атмосфере, которую он опишет для текущей игры. Но можно и пойти навстречу игрокам, уловить настроение, с которым игроки пришли на игру, и провести ее в том же ключе.





Проблемы Вожделения.

Глава № 13

В этом разделе описаны некоторые наиболее типичные проблемы, с которыми сталкивается каждый ведущий при проведении ролевой игры. В отличие от раздела «Психология игры» тут рассмотрены сложности не психологического, а технического характера. Проблемы, о которых рассказано ниже, обычно связаны с ходом игры и ее организацией. По каждой проблеме описан один или несколько способов ее разрешения, однако ведущему рекомендуется не ограничивать себя изложенными ниже советами, а подходить к этим проблемам творчески, стараться придумать лучшее для каждой конкретной ситуации решение.

Ведущий и правила

Ролевая игра – занятие свободное и творческое, в ее основе лежит фантазия и воображение. Поэтому любой ведущий должен ясно осознавать, что правила в ролевой игре совсем не то же самое, что правила в других играх. *Ведущий не следует правилам, а использует правила.* В ролевой игре правила – это инструмент, который помогает ведущему создавать реалистичный отклик игрового мира на действия героев.

Тут ведущий может столкнуться с одной проблемой. Правила – это балансир любой игры, отчасти – способ мышления игроков. Если ведущий явно нарушает правила, доверие игроков к нему утрачивается. Однако, если ведущий будет все время строго следовать правилам, это сильнейшим образом ограничит его творческие возможности. При таком подходе в игре будет происходить только то, что описано в правилах, ведь любое отклонение создает спорную ситуацию, разрешить которую с помощью правил невозможно.

Для решения этой проблемы можно руководствоваться следующим принципом: правила описывают лишь некие *стандартные* ситуации. Условия бесспорного применения того или иного правила следуют из описания правил и обычно не вызывают вопросов. Любое отклонение от этих условий создает *нестандартную* ситуацию, которую правила описывают не полностью или совсем не описывают.

Если какая-то ситуация не описана в правилах, это не означает, что она не может произойти в игре. Это означает только, что ведущий должен принять решение самостоятельно, опираясь на здравый смысл и наиболее общие правила системы. Практически любую ситуацию можно достаточно реалистично смоделировать, используя только чеки на базовые характеристики, конструируя мини-игры или применяя броски кубиков без связи с характеристиками героя.

Баланс игры

Игровой баланс – это понятие, которое часто упоминается при обсуждении ролевых игр. Часть этого понятия относится к правилам, часть – к процессу вожделения. Под балансом правил понимают равновесие между разными возможностями героя и способностями различных героев. Баланс вожделения – это справедливость игры и равновесие между усилиями игроков по решению задач игры и вознаграждением, которое они получают. Если за баланс правил отвечает ролевая система, то за балансом собственно игры должен следить ведущий.

Как связаны баланс правил и игры? Например, заложенное в правила равновесие между возможностями воина и мага основано на

каком-то среднем количестве магии и сражений в игровом мире. Если игра происходит в мире, где магия почти не эффективна, маг останется не у дел, его возможности будут несправедливо урезаны. Точно так же воспримет ситуацию воин, если в игровом мире все чудища могут быть убиты только при помощи магии, а его воинское умение окажется бесполезным.

Ведущий должен следить, чтобы у игроков была возможность равноценно использовать возможности своих героев, никто не чувствовал себя несправедливо ущемленным. Разумеется, это не значит, что так должно быть постоянно, полезно и интересно допустить отклонение баланса в ту или иную сторону. Но оно должно быть скомпенсировано впоследствии, так, чтобы в целом каждый игрок ощущал свою важность и полезность.

Вознаграждение игроков

Все участники игры принимают в ней участие ради удовольствия. Но удовольствие от игры – вещь не простая, чтобы разобраться в этом, нужно задуматься над проблемой вознаграждения. В таких играх, как ролевые, большое значение имеет адекватное вознаграждение игроков. Вознаграждение – это любая польза, извлеченная человеком из игры. Является ли удовольствие от *процесса* игры адекватным вознаграждением? Для маленьких детей это так, но взрослому игроку этого недостаточно, ему необходимо получать удовлетворение и от *результата* игры.

В большинстве игр (не ролевых) результатом является победа одного игрока или группы игроков над другими. Ощущение себя победителем в этом случае и является вознаграждением. В ролевой игре такого результата быть не может – все игроки работают в одной команде над общей задачей. Конечно, успешное прохождение сценария можно считать победой. Но игрок прекрасно понимает, что эта победа – просто уступка ведущего, если считать его противником игроков. Слишком сильно зависит успех игроков от решений ведущего.

В таких обстоятельствах наиболее адекватным вознаграждением является рост возможностей героя. Сюда входит и более совершенное оружие, и деньги, и общественное положение в игровом мире, и рост мастерства и профессионализма. Все это позволяет герою решать текущие задачи быстрее и эффективнее, а также браться за те задачи, которые прежде были для него невыполнимы.

Механизмы увеличения возможностей героя заложены в правилах, однако ведущий должен внимательно следить за тем, как игроки оценивают результаты прошедшей игры. Если игрок считает, что его герой получил меньше, чем заслужил, это надо отметить и учесть в будущем, возможно в следующий раз вознаградить больше. Важно, чтобы такое недовольство не повторилось, иначе игрок быстро потеряет интерес к игре и заразит своим настроением других игроков.

Знания игрока и героя

Сопоставление знаний, которыми обладают об игровом мире игрок и его герой, представляет собой определенную проблему во время игры. Невнимательное отношение к ней может вызвать конфликт между игроком и ведущим.

Например, герой по сюжету в первый раз сталкивается с каким-то монстром, никакой информации о его особенностях у героя быть не может. Однако, игрок из «Бестиария» знает, что монстр ядовит, и заранее принимает противоядие. В этой ситуации ведущий может обвинить игрока в плохом отыгрыше, а игрок придумать тысячу обоснований предусмотрительности своего героя. Похожая проблема может возникнуть при игре по популярным сеттингам, книгам или фильмам, из которых игрок может получить «слишком полные» сведения о тайнах игрового мира.

Лучший способ освободить игру от подобных конфликтов – обеспечить герою большее знание о мире по сравнению с игроком. В целом, это не сложно, игрок ведь все равно не знает, как стрелять из лука и колдовать, а герой все это умеет, так что это как раз нормальная ситуация. Таким образом, нужно скрыть от игроков ту информацию, которая недоступна героям, руководствуясь принципом «игрок не может знать больше героя». Важным моментом тут является честная договоренность об этом порядке вещей с игроками. Ведущий заранее предупреждает игроков, что знания их героев о мире ограничены таким-то образом. Тогда такая договоренность становится неформальным правилом, которое игроки учитывают при игре.

Конечно, если игрок уже обладает какой-то информацией о мире, ведущий не может заставить его забыть ее или потребовать не пользоваться ей. Такую информацию лучше сделать доступной и для его героя, разумеется, в пределах жанра игры. Игрок может отлично знать принцип действия воздушного шара, но если воздухоплавание в игровом мире не открыто, то

такое знание игрок использовать в игре не может, и герой им не обладает.

Итак, если ведущий желает, чтобы в его мире были какие-то тайны, он должен построить игру на той информации, которой у игрока нет. Лучший способ сделать это – просто придумать самому все, чего игроки знать не должны.

Проблема упоминания

Важной проблемой вождения является обеспечение адекватной реакции героев на события, упоминаемые ведущим. Самой яркой иллюстрацией этого является такое описание ведущего: «Посреди комнаты на столе стоит стакан». Можно быть уверенным, что маг проверит стакан на волшебные свойства, вор примется искать вокруг него ловушки, и, скорее всего, его прихватят с собой, посчитав ключом к прохождению сценария. Другой пример: ведущий хочет устроить героям неожиданную засаду. Он объявляет им «Вы видите впереди поворот дороги. Ваши действия?» Наверняка, герои решат миновать этот поворот дороги каким-то необычным способом или, как минимум, выстроятся в боевой порядок, наденут доспехи, зарядят луки и обнажат мечи. Как быть в этой ситуации, ведь очевидно, что нормальный человек не будет искать ловушки под каждым стаканом, а отряд не может приходить в полную боеготовность перед каждым поворотом?

Первое решение этой проблемы состоит в повышении уровня игроков. Хороший игрок находит удовольствие в логичном и естественном отыгрыше, но для этого ведущий должен обеспечить игрокам большее вознаграждение за отыгрыш, по сравнению с оптимальными игровыми действиями.

Второй способ решить эту проблему – перегрузка описаний деталями, и придание описаниям большей подробности. Если описать комнату, где по столам расставлены десятки стаканов, игроки не будут уделять внимание каждому. Сюда же относится «ложная тревога», когда ведущий оставляет игроков со всеми их предосторожностями в дураках. В этом случае за поворотом дороги вместо засады может оказаться развеселый пикник в самом разгаре, одинокий нищий или просто ничего.

Третий вариант заключается в сознательном умалчивании о предмете или событии, которые в обычной обстановке действительно бы не привлекли внимание. Вместо полного умолчания можно упомянуть этот момент вскользь или в составе описания чего-то другого. Например,

можно сказать, что комната уставлена разной посудой, в то время как при тщательном изучении герои могли бы найти там какой-то важный для сценария стакан.

Секретные заявки

В игре достаточно часто возникает ситуация, когда герой желает выполнить какое-то действие тайком от остальной группы. Такие заявки обычно делаются таким образом, чтобы остальные игроки их не слышали. Короткую заявку можно сделать на ухо ведущему или при помощи записки. Если заявка длинная и сложная, можно ненадолго отойти с ведущим в сторону от остальных игроков.

Проблема, возникающая в этом случае, такова: как только один из игроков начинает шептаться с ведущим, другие игроки это немедленно замечают, и могут попытаться разгадать смысл секретной заявки, как при помощи игровых действий, так и путем банального подслушивания. При этом открытые действия героя никаких оснований для подозрительности могут и не вызывать. Налицо использование в игре информации, полученной вне игры.

Справится с этой проблемой можно достаточно простым способом: ввести секретные заявки в обычную практику и предлагать их игрокам не только в тех случаях, когда сами они хотят скрыть свои действия от товарищей, но и вообще во всех случаях, когда действия героя явно не заметны окружающим или не имеют однозначного смысла. Обычно к таким действиям относятся различные виды наблюдения и выполнение заклинаний без компонентов.

Герой ведущего

Некоторые ведущие любят включать в группу собственного героя, на тех же правах, что и героев игроков, не понимая, что это может вызвать целый ряд психологических проблем. Но ведь ведущий играет за персонажей, почему ему нельзя точно так же играть за своего героя? Где грань, которая отделяет персонажа от героя, принадлежащего ведущему? Различие проходит в отношении к этому персонажу игроков.

Несложно заметить, что герои относятся друг к другу иначе, чем к персонажам. Например, убийство героем персонажа дело обычное, а вот убийство одним героем другого – как правило очень редкий случай. Герои воспринимают друг друга, как членов одной команды, коллектив, любой персонаж для них – внешний фактор.

Если ведущий создает своего героя по тем же правилам, что и игроки, играет за него, участвует в жизни группы, принимает решения, он тем самым создает для игроков довольно серьезную проблему: как относиться к нему, как к персонажу или как к герою? С одной стороны, игроки видят перед собой типичного героя. С другой – за него играет ведущий, а это уже признак персонажа. Поэтому любой игрок будет воспринимать такого героя как минимум двойственно.

Как бы хорошо и честно не играл за такого героя ведущий, игроки никогда не будут считать его равным по возможностям своим героям. Сам факт существования этого героя будет рассматриваться ими, как нечто несправедливое. В этом, действительно, содержится некое покушение на «права игроков». Их-то герои находятся в равных условиях, в честном соревновании, в то время как герой ведущего имеет невообразимое преимущество рядом с ними – у него знания о мире, принадлежащие ведущему!

Ведущим не рекомендуется заводить себе собственных героев, это выглядит нечестным. Кроме того, это сильно отвлекает от прямых обязанностей ведущего. Если ведущему необходимо постоянно влиять на игру через персонажа, то такой персонаж не должен иметь черты героя, в частности – не должен надолго задерживаться в группе. Ему следует приписать какие-то иные, нежели у героев, мотивы участия в приключении, не начислять опыт и не делать полноценным членом команды игроков.

Целостность группы

Одной из проблем начинающих игроков и ведущих является сохранение целостности группы. В силу событий игры или обстоятельств игроков, может возникнуть необходимость разбить группу на две или больше частей, причем не временно, а на длительный период. Прежде всего, ведущему следует иметь в виду, что это нежелательно – разделение группы порождает ряд технических и организационных проблем.

Разделение группы из-за игровых событий ведущий может спланировать или предусмотреть. В этом случае ситуация находится в его руках и серьезного ущерба игре не наносит. Временное выбывание из игры игроков по независящим от них жизненным обстоятельствам может помешать сильно, но от ведущего никак не зависит. Но вот предотвращение разделения группы из-за конфликтов между игроками

целиком зависит от ведущего и является важным элементом вождения.

Если в задачу ведущего входит поддержание целостности группы, он должен позаботиться о том, чтобы группа представляла собой команду, сплоченный коллектив, связанный воедино дружескими или профессиональными отношениями. Прежде всего, это можно обеспечить путем формирования целей, которые стоят перед каждым из героев. Ведущий должен обеспечить их общую направленность и непротиворечивость. Далее, важно подчеркивать объединяющие героев отношения при помощи контекста игровых описаний. Это могут быть чувства и эмоции, которые ведущий иногда приписывает героям, общение с персонажами, их отношение к группе и отдельным героям. Наконец, ведущий может договориться с игроками о том, что они постараются действовать совместно, из соображений экономии времени и труда ведущего.

Разделение группы

Обычно и ведущему, и игрокам удобнее, когда вся группа действует сообща и герои постоянно находятся вместе. Однако такой образ действий реалистичен лишь в опасных для одиночек местах, в походах и обследованиях подземелий. В безопасных местах, таких, как город, группа может разбиться на несколько более мелких компаний или на отдельных героев, которые будут действовать независимо.

Технически вождение группы по частям проблем не вызывает – с каждой частью группы игра ведется так же, как и с группой целиком. При этом возникает только одна сложность – пока ведущий занимается одной частью игроков, все остальные ничем не заняты и могут начать скучать.

Для пресечения скуки рекомендуется заранее узнать у текущей части группы, будет ли она держать свои действия в секрете от всей группы или впоследствии все станет известно и другим игрокам. Если текущая часть группы играет «открыто», что происходит в большинстве случаев, то ожидающие своей очереди игроки могут наблюдать за ее отыгрышем, что интереснее, чем просто ждать своей очереди. Также свободным в данный момент игрокам можно поручить несложные отыгрыши за маловажных персонажей, типа продавцов или прохожих.

Если одна часть группы играет секретно от другой, полезно, прежде чем целиком заняться ее

вождением, загрузить остальных игроков решением какой-то задачи, требующей длительного обсуждения.

Различная активность игроков

Как правило, разные игроки проявляют различную активность во время игры. Инициативный игрок делает больше заявок, получает больше ответов и, таким образом, может занять больше внимания ведущего, чем игрок пассивный. Однако рекомендуется во время игры стараться уделять всем игрокам по возможности одинаковое внимание.

Не стоит сдерживать активных игроков, хотя иногда это можно делать, если один игрок начинает мешать всем остальным. Вместо этого лучше сознательно обращать больше внимания на малоактивных игроков. Это не означает, что их нужно теребить, требуя заявок. Гораздо лучше часть очевидных действий, таких, как наблюдения, делать за них.

Нужно также учесть, что активный игрок детализирует и «уплотняет» вокруг себя игровой мир, делая его более ярким и реалистичным. Поэтому можно иногда вовлекать пассивного игрока в «зону действия» активного, тогда для него появится больше поводов для реакции и заявок.

Отыгрыш характеристик

Достаточно часто игрок может перестать обращать внимание на значение своих характеристик во время отыгрыша, вспоминая о них только тогда, когда нужно выполнить чек на одну из них. Это явление может возникнуть из-за неопытности игрока или из-за противоречия между образом своего героя, сложившимся у игрока, и характеристиками героя.

Почему возникает подобное противоречие? Выбирая параметры героя, игрок может исходить не из личного представления о нем, а из соображений эффективности героя, доступности тех или иных возможностей. На этапе создания это противоречие кажется игроку незначительным, но при игре оно может проявиться в том, что игрок, который имеет у себя в голове свой образ, и ведущий, который ориентируется на характеристики героя, по-разному представляют себе результаты тех или иных действий героя. Это может спровоцировать споры и конфликты во время игры.

Для того, чтобы избежать подобных конфликтов, ведущему следует постоянно сверять свое представление о герое с образом, имеющимся у игрока. Иногда ведущему следует уточнить или исправить свое представление, иногда необходимо скорректировать образ, хранимый игроком. Это можно осуществить путем включения в описание действий героя эпитетов, относящихся к его характеристикам. Например, про героя с высокой Ловкостью можно сказать, что он проскользнул куда-либо, а про героя с низкой Ловкостью – что он неуклюже протиснулся и т. п. Не обязательно требовать подобных описаний от игроков. Если ведущий сам будет пользоваться этим приемом, то и игроки, вероятнее всего, переймут его для описания своих действий.

Смерть героя

Смерть героя представляет собой определенную игровую проблему, так как содержит некоторое противоречие. С одной стороны, возможная смерть героя – это важный элемент реалистичности, а также – игровой стимул к тем или иным действиям. С этой точки зрения смертность героев – в интересах ведущего. С другой стороны, гибель героя может привести к тому, что сценарий не будет пройден и труд ведущего по его созданию пропадет даром. Это означает, что смерть героя также нежелательна для ведущего, и игроки это хорошо понимают.

Помимо этой дилеммы, смерть героя означает уничтожение того труда, который игрок вложил в его образ, его истории и отношений с группой и игровым миром. Это не только не в интересах игрока, но и не в интересах ведущего. Кроме того, смерть героя – это серьезное событие для группы, которое отвлекает ее от текущих задач и разрушает планы ведущего, меняет сюжет и атмосферу игры.

Таким образом, задачей ведущего является поддержание определенного баланса между возможностью гибели героя и ее нежелательностью для игры. Герои не должны погибать слишком часто, но иногда это должно происходить. Регулировать смертность героев можно количеством боевых ситуаций и уровнем противников группы.

АВТОРЫ

Автор: Александр «Godmaker» Дзябченко, dzyab@mail.ru

Художник: Алексей «Belibr» Апарин, aparin@multimedia.ru

Дизайнер: Владимир «Crazy Blot» Кочуров, crazyblot@rolemancer.com

Редактор: Игорь «Radamanth» Сычёв, sivar@mail.ru

Оглавление

Введение	1
Глава №1. Основные принципы вождения	2
Глава №2. Создание сценария	5
Глава №3. Создание группы	7
Глава №4. Процесс игры	10
Глава №5. Механика игры	12
Глава №6. Рассмотрение действий персонажей	15
Глава №7. Проведение боя	20
Глава №8. Начисление опыта	23
Глава №9. Развитие героя	25
Глава №10. Магия в игре	27
Глава №11. Модификация системы	29
Глава №12. Психология игры	35
Глава №13. Проблемы вождения	39
Авторы	44
Оглавление	45

Дополнение к русской системе ролевых игр «Мир Великого Дракона» МЕХАНИКА v1.01

Атрилл 2007

Зачем эта книга

В данной книге описывается умение «Механика» и устройства к нему, которые может сделать Ваш персонаж. Это, в основном, лишь примеры: на свете гораздо больше всяческих приспособлений и перечислить их здесь все не представляется возможным. В этой книге Вы найдёте необычные механические устройства, которые помогут персонажам в их нелёгких героических буднях.

Умение «Механика»

Для изготовления данных устройства персонажу необходим соответствующий навык, называемый «механика». Герой-механик должен обладать должным уровнем умения, материалами и схемами для изделия, которое он хочет изготовить.

Умение доступно любым персонажам и игроки могут взять её по своему желанию. Бонус навыка «механики» - Инт/2.

В основном, механические устройства изобретаются самим героем (например по одному в три уровня) или выучиваются под чутким руководством других, более опытных механиков. Также возможно создать механизм путём длительного изучения доселе незнакомых схем и чертежей.

Каждое устройство для своего создания иногда требует наличия некоторого минимального уровня в других смежных дисциплинах.

Например, для создания телескопа персонаж должен знать «механику» на 6 или выше пунктов, а для создания «световой бомбы» - иметь уровень «механики» как минимум 6 и «алхимии» – 9.

Каждое устройство для изготовления может требовать наличия профессионального оборудования и материалов. На работу по созданию механизма необходимо также затратить некоторое время. Всё это прописано в требованиях.

Например, гном-механик Дирги затрачивает на создание парового голема по 10 часов в сутки. Голем требует для своего создания наличия ювелирного набора, чтобы гном мог изготовить мелкие детали, такие как стальные пружины. Помимо стали ему также нужно простое низкокачественное железо для обшивки, хорошее кузнечное оборудование и детали, такие как шестерни и храповики, которые можно купить или изготовить самому, затратив дополнительное время. Ко всему прочему чтобы оснастить голема самостоятельностью, Дирги нужен дополнительный механизм, носящий громкое название «искусственный интеллект».

На всё про всё у гнома с учётом его свободного времени уйдёт 50 суток. Это время можно сократить при помощи использования устройств-помощников, например, «сборщика» - см. описание.

Итак, быть механиком – не самое благодарное занятие, требующее изрядной терпеливости и трудолюбия. Именно поэтому занятие это малопопулярное и чрезвычайно редкое.

Краткий список механических устройств:

Взрывная бомба

Воздушный шар

Вторая жизнь

Дирижабль

Дискомёт

Дымовая бомба

Ёлочка

Звуковая бомба

Искусственный интеллект

Компас

Лапы Богомола

Механический меч

Механический червь

Муха

Неготатор

Паровой голем

Портал

Робот-кит

Робот-мышь

Самоходный экипаж

Сборщик

Световая бомба
Телескоп
Транслятор голоса
Трискаль
Парализатор
Пусковой механизм

Список механических устройств

Далее следует перечисление всех устройств, которые можно собрать.

Обозначения:

Мех — умение механики.

Алх — умение алхимии.

В каждой таблице также указано время изготовления без дополнительных устройств и требования по материалам.

Мех: 3	При помощи намагниченной иглы можно создать предмет, указывающий направление на север. Конкретное оформление зависит от обстоятельств: это может быть просто магнитный камень, подвешенный на волосе или вращающаяся стрелка под стеклом в металлическом футляре.
Компас	
Время: 1-24 часа	
Требуется: намагниченный предмет (цена: 20см, распр: 10).	
Мех: 5, Алх: 3	Дымовая шашка, может срабатывать от удара или если поджечь фитиль.
Дымовая бомба	
Время: 1-3 часа	
Требуется: селитра (цена: 1см, распр:12), древесный уголь (цена: 5мм, распр:18), фитиль.	
Мех: 6, Алх: 4	При сильном ударе раздаётся оглушительный взрыв, существа с 3-6 восп. Получают шок на к4 раунда, а с 7-10 будут к тому же оглушены.
Звуковая бомба	
Время: 1-4 часа	
Требуется: селитра (цена: 1см, распр:12), магниевая стружка (цена: 10см, распр:8), воспламеняющая смесь (цена: 10см, распр:10).	
Мех: 6, Алх: 6	При ударе или срабатывании запала бомба взрывается, причиняя окружающим 2к8 урона в эпицентре (1-3 ярда) и к8 - в радиусе 4-6 ярдов (за каждые 2 уровня механики и алхимии сверх нормы увеличивается на 0,5 ярда радиус эпицентра, +1 – радиус обычной досягаемости, а также бомба приобретает +1 к ущербу).
Взрывная бомба	
Время: 2-6 часов	
Требуется: селитра (цена: 1см, распр:12), древесный уголь (цена: 5мм, распр:18), сера (цена: 15см, распр: 8), фитиль или воспламеняющая смесь (цена: 10см, распр:10).	
Мех: 6, Алх: 9	При сильном ударе взрывается с яркой вспышкой, ослепляя всех, кто оказывается рядом. Воспр./эффект 2-3/-1 атака к4 хода 4-6/-2 атака к4 хода 7-8/слепота к4 хода 9-10/слепота к8 ходов
Световая бомба	
Время: 3-6 часов	
Требуется: селитра (цена: 1см, распр:12), магниевая стружка (цена: 10см, распр:8), древесный уголь (цена: 5мм, распр:18), сера (цена: 15см, распр: 8), воспламеняющая смесь (цена: 10см, распр:10).	
Мех: 6	Увеличительная труба (+10 воспр).
Телескоп	

Время: 20-70 часов	
	Требуется: линзы 2шт. (цена: 200см, распр: 8).
Мех: 8	Кронштейн или тренога с установленным на неё оборудованием для стрельбы. Может сочетаться с ёлочкой, тяжёлым арбалетом, арбалетом-репетиром, дискомётом и другими устройствами. Два режима: ручное управление (+2 к атаке, +5 к дальности) и автоматическое (нужно задеть механизм активации либо установить иск. интеллект). Можно устанавливать на больших механизмах (роботах-китах, мухах, экипажах и т.д.).
Пусковой механизм	
Время: 80 часов	
	Требуется: сталь (на: 150см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), механические детали (на: 80см, распр: 8).
Мех: 8	Усилив меч, механизмами, учёный увеличивает его ущерб и бонус критического удара (+1 за 5 очков механики), атаку (+2 за 5 очков механики). Также враги получают штраф к своей храбрости (1 за 5 очков). Меч способен раскрываться надвое, удлиняться (+1 дальность и +1 очко требования на силу), менять режущую поверхность: становиться гладким или с зазубринами (крит. событие «сквозь броню» замещается «повредил доспех», т.е. -1 к броне).
Механический меч	
Время: 40-70 часов	
	Требуется: ювелирные инструменты, кузница, сталь на 200см (распр: 8).
Мех: 8	Летательный аппарат легче воздуха. Грузоподъёмность: 2000 фунтов.
Воздушный шар	
Время: 100 часов	
	Требуется: шёлк (на: 300зм, распр:9), большая горелка (цена: 250см, распр:7), топливо (цена определяется ведущим).
Мех: 10	Механическая многосуставная лапа с магнитной иглой и узким дулом, выпрыскивающим разбавленный алхимический огонь (для сварки). Значительно уменьшает время создания механизма: механика персонажа (на момент создания предмета) прибавляется к количеству его рабочих часов в сутки.
Сборщик	
Время: 70 часов	
	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сталь (на: 150см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), алхимический огонь (цена: 150см, распр: 5), магнитная руда (на: 60см, распр: 4), простейшие механические детали (шестерни, пружины) (на: 80см, распр: 8).
Мех: 10	Летательный аппарат легче воздуха. Грузоподъёмность: 15000 фунтов. Скорость 50 миль в час.
Дирижабль	
Время: 300 часов	
	Требуется: шёлк (на: 600зм, распр:9), газ легче воздуха (на 150зм., распр:1), двигатель 2шт (цена: 1000см, распр:2), топливо (цена определяется ведущим).

Мех: 10 и более	Некое подобие шестиногого механического паука. Весьма проворное и хитрое для механизма создание. Лазает по поверхностям с любыми углами наклона и гладкостью, даже по потолку. Может быть создана самых различных размеров, в том числе пригодных для перевозки пассажиров. Режимы: автоматический (с иск. интеллектом) и ручной (средство передвижения). Можно устанавливать дополнительные приспособления (например, сборщик). Конкретное время создания и уровень навыка определяется ведущим.
Муха	
Время: 70 часов (и более)	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), простейшие механические детали (шестерни, пружины) (на: 80см. распр: 8).	

Мех: 10	Работает как арбалет-репитир, но метает диски-пилы. Характеристики: Сила: 6 Дальность: 10 Ущерб: к12 Бонус атаки: 2 Бонус критического удара: 7 (стрелковое) Пункты действия: 3 на выстрел, после 10 выстрелов требует 10 ПД на перезарядку (вставка кассеты, взведение пружины).
Дискомёт	
Время: 100 часов (и более)	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), сталь (на: 300см, распр: 8).	
Изготовление диска: 7 часов, кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сталь (на: 80см, распр: 8)	

Мех: 10	Может устанавливаться на экипажи (с ручным управлением), в коридорах и других местах как ловушка: зазубренное лезвие похожее на богомолью лапу, выскакивает из стены или пола, проливая немало крови. Атака = мех. создателя ШКУ = мех. создателя/2 (топоры) Ущерб: к10 + мех. создателя/2
Лапы Богомола	
Время: 60 часов	
Требуется: сталь (на: 350см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), механические детали (на: 120см, распр: 8).	

Мех: 12	Устройство, метаящее механический гарпун. Наконечник пронзает цель и раскрывается, после чего трос (или цепь), к которому было прикреплено к устройству копьё, сматывается и тащит жертву.
Ёлочка	
Время: 150 часов	
Требуется: сталь (на: 250см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), механические детали (на: 200см, распр: 8).	

Мех: 12	Метательное оружие, похожее на три соединённых у основания в звезду лезвия. К лезвиям в центре крепится диск с железной нитью. Диск бросается вперёд и быстро вращается, раскручиваясь. Второй конец нити держат в руках. Когда нить раскручивается до конца, звезда по инерции продолжает вращение и начинает наматываться обратно на нить, возвращаясь в руки владельца. Бонус критического промаха 4 Бонус атаки: 0 Бонус критического удара: 7 Требование силы: 6 Дальность: не дальше 5 Ущерб: к6 (за каждый ПД, проведённый на клетке с противником) ПД атаки: 5. Метательное. Критические события вычисляются по таблице оружия «клинки».
Трискаль	
Время: 100 часов	

	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сталь (на: 100см, распр: 8), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), пружина и мех. детали (на 50 см., распр: 8).
Мех: 14	Механическое средство передвижения. Можно дополнительно устанавливать другие приспособления (лапы богомола, пусковые механизмы и др.).
Самоходный экипаж	
Время: 300 часов	Требуется: железо (на: 200см, распр: 18), кузнечное оборудование (цена: 100см, распр: 12), механические детали (на: 200см, распр: 8), двигатель (цена: 700см, распр:3).
Мех: 14	Механическое устройство вертит цилиндр, где впадинами и выступами в желобке на его поверхности записана программа. Храповик и собачка движутся во желобу-спиральке и активизируют разные механизмы в порядке, указанном программой. Другие устройства могут выдавливать на цилиндрах новые дорожки, записывая данные или меняя программу на ходу. Как альтернативный вариант возможно использовать драгоценный камень стоимостью не менее 500 см, в который заточается душа (требуется магия астрала 12 или больше).
Искусственный интеллект	
Время: 350 часов	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), сталь (на: 200см, распр: 8).
Мех: 14	Основан на звуковых вибрациях низкой частоты. Если направить механизм на противника и тот выполнит чек к10/восприятие и провалит к20/свой уровень, то будет парализован. Когда жертва выведена из фокуса действия прибора, то остаётся парализована ещё в течение раундов, равного её восприятию.
Парализатор	
Время: 500 часов	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 400см, распр: 8), сталь (на: 200см, распр: 8).
Мех: 15	Небольшой предмет кубической формы с трубкой. Если его направить в определённое место, находящееся в радиусе мех. ярдов и сказать в коробку что-то, то речь донесётся из того места, куда был нацелен транслятор.
Транслятор голоса	
Время: 200 часов	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 200см, распр: 8), сталь (на: 50см, распр: 8).
Мех: 16	Маленький робот мушка или экипаж. Незаметным проникает в различные укромные места и записывает на цилиндр все окружающие звуки. Затем возвращается обратно с информацией.
Робот-мышь	
Время: 200 часов	Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), иск. интеллект

Мех: 16	Либо механический заменитель потерянной конечности для живого существа, либо устройство, которое торчит из живота трупа. В последнем случае механизм гоняет ему по венам бальзамирующую и питательную жидкость для клеток, а также посылает импульсы в спинной мозг, заставляя труп ходить и выполнять простейшие действия, заданные в программе.
Вторая жизнь	
Время: 40 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), иск. интеллект, бальзамирующая жидкость (цена 100зм, распр:1), небольшой механический насос (цена 100зм, распр:1).	
Мех: 17	Весьма мощный союзник, однако исключительный тугодум. Хиты: 10*мех Кр. хиты: 0 ПД: 7 Атака: ур. создателя + мех. создателя ШКУ: ур. создателя/2 (топоры) Ущерб: к20+3 ПД атаки: 4
Паровой голем	
Время: 500 часов	
Требуется: иск. интеллект, ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), железо (на: 500см, распр: 18), сталь (на: 500см, распр 8), хорошее кузнечное оборудование (цена: 250см, распр: 10), пружина и сложн. мех. детали (на 200 см., распр: 4).	
Мех: 17	При активации запрещает любую магию в радиусе мех. ярдов пока не будет снова отключен.
Неготатор	
Время: 350 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), кристалл-неготатор (цена: 300зм, распр: 2).	
Мех: 18	Червь из металла, покрытый лезвиями. Предназначение: после запуска зарывается в землю, стремительно ползёт к цели, и атакует её из-под земли. ПД червя: 7 (завода хватает на 50, потом выкапывается). Атака: мех. создателя ШКУ: мех. создателя/2 Ущерб: к12 (клинки) ПД атаки: 5
Механический червь	
Время: 300 часов	
Требуется: иск. интеллект, ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сталь (на: 300см, распр: 8), хорошее кузнечное оборудование (цена: 250см, распр: 10), пружина и сложн. мех. детали (на 500 см., распр: 4).	
Мех: 20	Редкая и дорогостоящая роскошь. Несколько арок создают искривление пространства, благодаря чему можно физически путешествовать между ними.
Маг. Астр:20	
Портал	
Время: 700 часов	
Требуется: ювелирный набор (горелка, надфиль и т.д.) (цена: 200см, распр: 8), сложные механические детали (на: 300см, распр: 8), редкие драгоценные камни (общей ценой не менее 500зм).	

Мех: 25	Исполинское механическое чудище, напоминающее собой что угодно (зависит от фантазии изобретателя). Может плавать, изрыгать пламя или ледяной пар (+алхимия), топтать, перевозить "мух" (в т.ч. способных действовать в автоматическом режиме) и другой груз.
Робот-кит	
Время: 10000 часов	
Требуется: конкретную стоимость, оборудование и время изготовления определяет ведущий исходя из здравого смысла и желания игрока.	

Дополнение для системы ролевых игр МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА Товары и услуги v2.0

Годмейкер 2001, Малый Ведуний круг 2003, Атрилл 2011

О содержании книги

Сражения и магические эксперименты — это далеко не главная часть жизни нашего с Вами персонажа. Любой, даже самый великий, герой, прежде чем отправляться в поход, обязательно подумает о предметах первой необходимости. А, уж поверьте, таких предметов может быть очень и очень много: от огнива и верёвки до компаса или подзорной трубы. И не говоря уже про запасы сухая и хорошего, крепкого, табака для нашего товарища хоббита!

Учитывая, что такие вот мелочи могут спасти Вашему герою жизнь не реже, чем это делает добрый меч или крепкий лук, настоятельно рекомендуем Вам ознакомиться с содержанием этой книги.

Ну, а если вы — такая группа, которая не растрачивается на мелочи а только жаждет с воем прорубаться сквозь орды врагов, то не читайте дальше, но порвите, сожгите и выкиньте это дополнение подальше от своего ведущего, пока он не узнал что воду с собой нужно таскать в бурдюке, а не наливать в карман как раньше!

В книге Вы найдете перечень некоторых экономических особенностей средневековья для неучей, список товаров и цен на них, правил по торговле и вычислению распространённости услуг, а также подберёте доброго скакуна, на которого все эти спальные мешки с лютьями сможете сгрузить.

В сборник включены также большинство вещей из широко известного в узких кругах дополнения «трудно быть боком».

О некоторых экономических особенностях средневековья

Далеко не всякий современный человек, наигравшийся компьютерных игр, может правильно представить обстановку и быт средних веков. Думается, что оно чаще всего ему и не нужно. Первично удовольствие от игры, а игровой мир и правила (это же «Мир Великого Дракона», не забыли?) можно подрихтовать когда угодно.

Но всё же! Некоторые не совсем очевидные вещи, описать можно и нужно. Этим мы сейчас и займёмся.

Плотность населения

Приключения и книги пишут часто не самые компетентные в исторических вопросах люди. Далеко не редкость читать про деревни, разделенные многими милями дикой местности, населенной разбойниками или опасными чудовищами. Но в действительности деревни почти никогда не бывают настолько самостоятельными (иначе это уже был бы город). Всё как раз таки наоборот: одно поселение стремилось вырасти по возможности ближе к другому и часто люди отправлялись в соседнее село чтобы получить услуги кузнеца или приобрести лошадь.

Таким образом, деревня, где есть и сапожных дел мастер, и кузнец, и постоянный двор и даже таверна - не самое частое зрелище.

Возвращаясь к расстоянию между деревнями и сёлами, скажем что оно обычно бывает в милю или немногим больше этого. Исключением могут быть земли с неплодородной почвой, военное время или, быть может, отдавая дань фэнтези сеттингу, скажем: постоянные нападения злобного дракона.

В одной деревне может проживать от ста до тысячи человек (20-150 домов). Разумеется, в городе эти цифры намного больше.

О распространённости услуг

Теперь, когда мы примерно выяснили кое что о плотности населения, можно рассказать о том, каких мастеров герои могут найти в приключениях и насколько часто.

У каждому ремесленнику, от кузнеца до ювелира, можно присвоить, так называемое, *число поддержки*. Это число показывает сколько необходимо людей для того, чтобы этот ремесленник мог выполнять свою работу и не страдать от голода из-за недостатка в клиентах. Например, число поддержки кузнеца - 1000 человек. Это значит что среди деревень в 50-60 домов услугами кузнеца можно будет воспользоваться только в каждом третьем поселении.

С другой стороны, всегда бывают исключения из правил и ведущий может их сделать.

Для определения того, есть ли в данном конкретном поселении указанный ремесленник, можно воспользоваться следующим методом:

Умножаем число жителей данного поселения на 20 и делим на число поддержки для ремесленника. Получаем, так называемую, *распространённость* этой услуги. Далее чеком к20 определяем нашли ли мы его или нет.

Пример.

Число поддержки кузнеца равно 1000 человек. В селе проживает, допустим, 150. $150 \cdot 20 / 1000 = 3$. Бросок к20 показал 7 (чек провален). Таким образом, нашей партии придется поискать услуги кузнечных дел мастера в другом месте (например, достаточно спросить об этом население, не так ли?).

Ниже приводится сводная таблица для числа поддержки разных ремесленников. Она не совсем

точна и адаптирована для приключенческого сюжета, а не скучной симуляции средневековья. Если Вы хотите более полного моделирования, то я могу порекомендовать Вам статью "Средневековая Демография" от С.Дж.Росса.

Профессия	Число поддержки
Сапожник	150
Скорняк	250
Служанка	250
Портной	250
Цирюльник	350
Ювелир	400
Таверна	400
Ломбард	400
Каменщик	500
Плотник	550
Ткач	600
Пекарь	800
Кузнец	1000
Маг	2800
Книжный магазин	6300

Валюта.

В Море Великого Дракона имеется несколько типов монет различного достоинства. Обычно это бывают: медные гроши, серебряные кроны и золотые дукаты. Деление достаточно условное, но это намного лучше чем просто абстрактные «золотые», какие используются сейчас в большинстве ролевых игр (в особенности компьютерных). В МВД их отношение равно одному к десяти. То есть один золотой будет равен десяти серебряникам и сотне медяков. Все цены в этом дополнении указаны в серебрянных кронах.

Каждая монета весит условно 1 грамм.

Право изменять названия монет, вводить новые, менять цены — как всегда, в полной власти ведущего.

Средний доход в королевстве

Уровень доходов героев и персонажей

Ведущему рекомендуется внимательно относиться к доходам героев и тщательно регулировать их. Рекомендуется проводить игру так, чтобы общая стоимость имущества героя, с учетом денег, драгоценностей и приобретенных за плату знаний в серебряных монетах не превышала количество опыта героя. Например, для героя, только что получившего 2-й уровень, нормальным является владение имуществом с суммарной стоимостью в 2000 серебряных монет. Для того, чтобы ведущему было проще определять уровень дохода героев, можно ориентироваться на примерный уровень доходов различных слоев населения средневековой Европы. Для дохода с периодом в день следует учитывать, что работа была не каждый день.

Профессия	Доход	Период
Гончар	3	День
Лучник	3	День
Каменщик	4	День
Ткач	5	День
Подмастерье	6	День
Стражник	12	День
Наемник	24	День
Лейтенант	50	День
Капитан	100	День
Ремесленник	240	Год
Оружейник	3600	Год
Барон	12000	Год
Граф	25000	Год

Базовые правила

Распространенность товара определяется показателем от 1 до 20. Более высокое значение соответствует большей распространенности товара. Распространенность 20 означает, что товар встречается

повсеместно, а 1 – что это уникальная вещь. Ведущий сам может решить, как ему использовать эту характеристику. Например, если ему требуется случайным образом определить, есть ли товар, нужный герою, в магазине, он может использовать распространенность для чека на к20.

Эта характеристика может получать штрафы в зависимости от места, где производится покупка. Приведенная величина соответствует крупному городу. В небольшом городке для всех товаров можно установить на распространенность штрафа от 1 до 10, в деревне – от 10 до 15. Это означает, что некоторые товары в этих местах просто невозможно купить, так как их распространенность окажется меньше 1.

В качестве альтернативного способа можно применить метод, указанный выше: выяснить есть ли в данном поселении определенный ремесленник. Но и в этом случае остается вероятность что можно купить б/у предмет у местного населения. Так что, как всегда, в спорных моментах окончательное слово остается за ведущим.

Вес предметов приводится в колонках «Вес/Срок». Числовое значение означает вес, если речь идет о предмете – оружии, доспехах и т. д. Вес указан в фунтах, примерно можно считать, что 1 фунт равен 0,5 кг.

Срок обучения указан в колонке «Вес/Срок» для услуг по обучению героя новым умениям, а также магическим или жреческим заклинаниям. Срок обучения указан в часах, в расчете на героя с Интеллектом 1. Для определения срока обучения конкретного героя приведенное значение нужно разделить на величину Интеллекта героя. Например, персонаж с Интеллектом 5 должен потратить на изучение рукопашного боя 20 часов.

Цена и умение «Торговля»

В списке товаров указана их покупная «рыночная» цена, что для средневекового мира является сильной условностью, ведь большая часть торговли велась путем натурального обмена, товарами же часто взимались налоги и пошлины. В случае, если герой обладает умением «Торговля», он может снизить цены на товар при покупке. Если товар приобретается у торговца, то максимальная скидка, которой можно добиться использованием этого умения, составляет 50% стоимости. Если товар приобретается у производителя, то максимальная скидка может достигать до 75%. В том случае, если приобретаются трофеи, краденый или найденный товар, скидка может достигать до 5% первоначальной стоимости, если это позволяет значение умения «Торговля» героя.

Список товаров и услуг

Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок	Предмет/Услуга	Цена	Распр.	Вес/Срок
Ножи				Щиты			
Кинжал	20	15	1	Малый щит	30	15	5
Короткий меч	70	11	3	Средний щит	50	12	10
Корд	200	7	2	Большой щит	150	9	20
Тесак	1000	4	4	Шипованный щит	200	5	15
Вакизаши	1700	1	3	Доспехи			
Клинки				Шлем	40	12	10
Меч	150	12	5	Шлем с забралом	100	10	20
Сабля	170	10	5	Латные рукавицы	150	5	10
Палаш	200	7	5	Поножи	100	7	10
Катана	1500	3	7	Кожаный жилет	70	9	10
Бастард	250	8	10	Укрепленная кожа	250	8	20
Даикатана	2500	1	15	Кольчуга	500	6	10
Двуручный меч	700	5	15	Пластинч. доспех	1000	4	20
Топоры				Нагрудник	300	3	10
Мет. топор	10	16	5	Кираса	2000	2	20
Боевой топор	50	12	10	Латы	8000	1	30
Секира	150	8	15	Обучение заклинаниям			
Алебарда	700	5	15	Прост. заклинание	100	15	20
Тупые				Заклинание 1-го круга	250	10	50
Посох	0	20	4	Заклинание 2-го круга	700	7	150
Дубина	1	20	3	Заклинание 3-го круга	1500	4	400
Молот	20	17	5	Заклинание 4-го круга	4000	2	1000
Булава	60	13	7	Высшее заклинание	10000	1	2500
Цеп	200	10	10	Обучение умению			
Копья				Рук. бой	500	20	100
Дротик	3	19	2	Тупые	600	19	150
Копье	5	18	5	Ножи	750	18	200
Пика	30	15	7	Копья	900	16	300
Трезубец	100	12	10	Топоры	1200	14	400
Конное копьё	500	10	15	Клинки	1500	12	500

Метательное				Азартн. Игры	200	10	50
Камень	0	20	0,5	Плавание	250	9	100
Праща	7	18	1	Торговля	300	8	150
Цурикен (Звезда)	250	1	0,1	Чтение следов	400	7	200
Свинцовый шарик	100	5	1	Верх. Езда	500	6	300
Стрелковое				Общение	750	5	500
Кор. Лук	300	10	3	Грамотность	1000	4	700
Лук	500	8	4	Медицина	1500	3	1000
Легкий арбалет	700	4	5				
Тяжелый арбалет	2000	2	10	Распознавание	4000	1	2000
Арбалет-репетир	4000	1	15	Воинское	1000	15	200
Рукопашное				Воровское	1500	10	300
Кастет	10	15	1	Жреческое	2000	5	500
				Магическое	2000	5	500

О стоимости обучения

Разумеется, поднять умение обращаться с дубинами с 3 до 4 будет стоить дешево и учителя найти не составит труда. А, вот, чтобы поднять с 18 до 19, - это уже совсем другое дело. Ведущий вправе применять любые модификаторы для цен и распространённости, указанных выше.

Так, например, для значений от 1 до 5 можно применять множитель 2 для распространённости и 1/2 для цены. А для значений от 10 до 15 — наоборот: 1/2 для распространённости и 2 для цены и срока.

1000 мелочей

Собственно, ниже знакомьтесь с обещанным разделом про верёвки и походные мешки. Опять таки, ведущий, в зависимости от местных обстоятельств, может менять цены на предметы. Так, например, в портовом городе рыба будет стоить значительно ниже, чем указано в таблице.

Одежда и продукты

Эти предметы встречаются в жизни ваших героев на каждом шагу и обойтись без многих из этих мелочей порой невозможно.

Название	Вес	Дешевка	Средняя	Богатая
Одежда				
Башмаки	500 г	2	4	10
Брошь	10-200г	15	40	65
Брюки	2,5 кг	4	8	50
Булавка	До 10 г	10	25	150
Жакет	1,5 кг	10	30	160
Камзол (шелковый)	2 кг	100	320	1600
Лента	До 100 г	0,04	0,08	1
Мантия	3 кг	0,03	0,3	80
Накидка	1 кг	0,01	1	100
Ножны для ножа (БН)	100 г	0,01	0,5	50
Ножны, перевязь и подвеска для меча (БН)	500 г	5	16	150
Перевязь воинская (ножны - нож, меч, кинжал) (БН)	600 г	6	18	200
Перевязь воровская (2 ножа, отмычки) БН	400 г	3	10	120
Перевязь разбойничья (ножны - меч, топор, кинжал) (БН)	650 г	4	12	140
Перевязь пиратская (подвеска для сабли) (БН)	350 г	3	10	100
Перевязь дворянская (шпага или рапира, кинжал) (БН)	450 г	15	40	450
Ножны для ножа на ногу (БН)	200 г	3	10	100
Ножны для ножа на руку (БН)	200 г	3	10	100
Перевязь для 5-ти метательных ножей на пояс (БН)	600 г	6	20	180
Заплечные ножны (БН)	400 г	3	15	300
Парные заплечные ножны (БН)	850 г	10	40	650
Колчан для стрел (БН)	1,2 кг	5	14	180

Колчан для болтов (БН)	1 кг	4	12	160
Перевязь нагрудная на 2 кинжала (БН)	600 г	2	8	75
Пояс с 10-ю отделениями (БН)	400 г	3	10	100
Пояс пращника (5 сумочек на 10 к или 30 св.ш.) (БН)	300 г	4	12	130
Перчатки	150 г	1	4	30
Платье (обычное)	3 кг	0,1	0,5	50
Плащ легкий	1 кг	0,1	0,5	100
Плащ тканый	1,5 кг	0,5	1	200
Плащ меховой	5 кг	100	200	500
Пояс	300 г	5	12	40
Ремень	200 г	0,05	0,2	15
Рубашка	450 г	0,1	0,4	30
Рукавицы	300 г	0,05	0,2	15
Сандалии	1,2 кг	0,1	0,4	25
Сапоги	3 кг	0,05	0,2	20
Туфли	1,4 кг	1	4	25
Чулки	200 г	2	8	30
Шапка, шляпа	400 г	0,02	1	15
Питание и проживание				
Вино (кувшин)	2,5 кг	0,05	0,08	0,1
Еда для одной трапезы	-	0,01	0,04	1
Званный обед (на одно лицо)	-	10	40	200
Зерно и конюшня для лошади (в день)	-	-	0,2	-
Меблированные комнаты (в месяц)	-	0,25	80	250
Мед	1 кг	-	0,2	-
Отдельная уборная в комнате (в месяц)	-	-	8	-
Питание (в день)	-	0,04	0,12	0,2
Похлебка	-	-	0,01	-
Проживание на постоялом дворе (в день/неделю)	-	0,01/0,05	0,2 / 12	5/30
Слабое пиво (за галлон - 3,8 л)	4 кг	-	0,01	-
Сыр (голова)	2,5 кг	-	0,16	-
Хлеб (буханка)	1 кг	-	0,01	-
Эль (за галлон - 3,8 л)	4 кг	-	0,08	-
Яйцо или свежие овощи	-	-	0,01	-
Бочка сидра (950 л)	1000 кг	-	32	-
Бочка хорошего вина (950 л)	1000 кг	-	80	-
Бочка соленой рыбы	1000 кг	-	12	-
Дрова (на день)	20 кг	-	0,01	-
Зелень	450 г	-	0,02	-
Кусковой сахар	450 г	-	4	-
Масло	450 г	-	0,8	-
Орехи	450 г	-	4	-
Селедка (за сотню)	-	-	4	-
Соль	450 г	-	0,4	-
Специи редкие (перец, имбирь)	450 г	-	8	-
Специи необычные (корица)	450 г	-	4	-
Специи экзотические (шафран, гвоздика)	450 г	-	60	-
Сухой паек (на неделю)	10 кг	-	40	-
Яйца (за сотню)	7,5 кг	-	0,32	-

Всякая всячина

Никогда не знаешь, что может понадобиться тебе в следующий момент. Приведенный ниже список просто не способен вместить в себя всего того, что может стать необходимым. Однако основные позиции мы постарались учесть.

Название	Вес	Цена
Блок и веревки	2,3 кг	20

Бочонок	14 кг	8
Бумага (1 лист)	**	8
Бурдюк	500 г	0,32
Ведро	1,4 кг	0,2
Веревка (15 м) конопляная	9 кг	4
Веревка (15 м) шелковая	3,6 кг	40
Веревочная лестница (3 м)	9 кг	0,01
Вещмешок	900 г	8
Водяные часы	90 кг	4000
Воровские инструменты	500 г	120
Воск печатный или свечной	500 г	4
Духи (за пузырек)	*	20
Железный котелок	900 г	0,2
Замок хороший	500 г	400
Замок грубый	500 г	80
Зеркальце (металлическое)	*	40
Зимнее одеяло	1,4 кг	0,16
Колокольчик	-	4
Колчан	500 г	0,32
Корзина большая	500 г	0,12
Корзина маленькая	*	0,2
Кошка (крюк)	1,8 кг	0,32
Кремень и кресало	*	0,2
Масло (1 фляжка) фонарное	500 г	0,02
Мел	500 г	0,01
Меняльные весы	200 г	8
Мешок большой	*	0,08
Мешок маленький	*	0,01
Музыкальный инструмент	0,2-1,4 кг	0,2 – 400
Мыло (кусок)	500 г	0,2
Палатка малая	4,5 кг	20
Палатка большая	9 кг	100
Палатка - шатер	23 кг	400
Пергамент (1 лист)	**	4
Перстень с печаткой или личная печать	*	20
Песочные часы (на 1 час)	500 г	100
Подзорная труба	500 г	4000
Поясной мешок большой	500 г	4
Поясной мешок маленький	200 г	0,28
Рыболовная сеть, квадрат (3 м)	2,3 кг	16
Рыболовный крючок	**	0,04
Саквояж с замком	500 г	4
Свеча	*	0,01
Священный предмет (символ, вода и пр.)	*	100
Сигнальный свисток	*	0,32
Скалолазный крюк	200 г	0,02
Стеклянная бутылъ	*	40
Сундук большой	11 кг	8
Сундук малый	4,5 кг	4
Ткань (8,4 м ²) обычная	4,5 кг	28
Ткань (8,4 м ²) высокого качества	4,5 кг	200
Ткань (8,4 м ²) роскошная	4,5 кг	400
Точильный камень	500 г	0,01
Тубус для карт или свитков	200 г	0,32
Увеличительное стекло	*	400
Факел	500 г	0,01
Фонарь с крышкой	900 г	28
Фонарь «Бычий глаз»	1,4 кг	48
Фонарь сигнальный	23 кг	600
Холст (0,8 м ²)	500 г	0,16

Цепь (30 см) тяжелая	1,4 кг	16
Цепь (30 см) легкая	500 г	12
Чернила (пузырек)	*	32
Швейная игла	*	0,2
Шпоры	900 г	16

* Эти предметы мало весят сами по себе. Десять таких предметов весят 500 г.

** Эти предметы не имеют ощутимого веса и не считаются нагрузкой, если только не носятся сотнями.

Животные

Многие годы человек приручал различные виды живности, приспособливая их под свои нужды. Не исключено, что вашим героям так же придется столкнуться с домашней скотиной, покупая ее, продавая или используя каким-то иным способом.

Название	Цена
Баран	16
Бык	80
Верблюд	200
Вол	60
Голубь обычный	0,01
Голубь почтовый	400
Гусь	0,03
Коза	4
Корова	40
Кошка	0,04
Куропатка	0,01
Лошадь упряжная	300
Тяжеловоз	800
Рысак	600
Верховая	900
Хамахарец или Степняк	1600
Овца	8
Охотничья кошка (ягуар и др.)	20000
Певчая птица	0,4
Поросенок	12
Собака сторожевая	100
Собака охотничья	68
Собака боевая	80
Собака мясная	10
Сокол (обученный)	4000
Теленок	20
Хряк	40
Цесарка	0,01
Цыпленок	0,01

Транспорт

Название	Стоимость
Баржа	2000
Большая галера	120000
Галера	60000
Каботажное судно	20000
Каноз малое	120
Каноз боевое	200
Карах	2000
Ког	40000
Плот или малое плоскодонное судно	80

Портшез	400
Экипаж обычный	600
Карета с отделкой	28000
Весло обычное	8
Весло галерное	40
Колесо для повозки или телеги	20
Парус	400

Доспехи и упряжь для животных

Лошадь и верблюд незаменимы при дальних путешествиях. Но чтобы сделать дорогу более удобной и комфортной, следует так же позаботиться и о соответствующей упряжи. А собираясь в бой неплохо было бы и броню на своего скакуна подобрать.

Название	Броня	Вес	Цена
Кожаный доспех	2	27 кг	600
Кольчуга	3	32 кг	2000
Пластинчатый доспех	4	39 кг	8000
Повод	-	*	0, 02
Подковы и подковка	-	4,5 кг	4
Попона	-	1,8 кг	0,12
Седельные сумки большие	-	3,6 кг	16
Седельные сумки малые	-	2,3 кг	12
Седло упаковочное	-	7 кг	20
Седло верховое	-	16 кг	40
Уздечка и удила	-	1,4 кг	0,6
Упряжь	-	4,5 кг	8
Хомут для лошадей	-	7 кг	20
Хомут для волов	-	9 кг	12

Лошади

Упряжной. Типичная крестьянская лошадка, способна возить воз и пахать, но не более. Не рискуйте ездить на ней верхом, она для этого не создана.

Тяжеловоз. Мощная лошадь, перевозящая тяжелые грузы, в частности воинов в полном доспехе. Невероятно выносливы, но крайне тихоходны.

Рысак. Стандартная лошадь «среднего звена». Отличается выносливостью, но скорость - не так высока, как хотелось бы.

Верховой. Лошадь для богатых. Отличается отличными скоростными характеристиками, но значительно менее вынослива, чем Рысак. Поэтому используется, кроме скачек, и для форса, в качестве скоростных курьеров.

Теперь обратим внимание на масти.

Вороная. С ним все ясно. Лошади такой масти считаются пособниками Нечистого, поэтому на них ездят только монахи и дворяне из вольнодумцев.

Бурая. Здесь тоже все ясно.

Чубарая. Мелкие пятна на контрастном фоне (белые на черном или темные на светлом).

Гнедая. Голова (туловище) - коричневые, грива (конечности) - черные или почти черные.

Соловая. Голова (туловище) - светло-песочные (кремовые); грива (хвост) те же или светлее.

Пегая. С крупными белыми пятнами. Считается «неблагородной мастью».

Рыжая. С ней все ясно.

Буланая. Туловище (голова) – мышасто (светло)- песочные, ноги - черные.

Саврасая. Блеклая гнедая, светлый окрас у глаз и на животе (конце морды); на спине - темный ремень. Основная масть степных коней.

Серая. Светлый окрас, грива (хвост) могут быть немного светлее (темнее). Если с круглыми черными пятнами по туловищу - то серая в яблоках.

Чалая. С примесью белых волос по всему туловищу, лишь голова сохраняет изначальную масть. Еще одна «неблагородная масть».

Игреновая. Бурая (рыжая), грива (хвост) – дымчатые (белые).

Королевское серебро. Вороной с проседью на лбу, сединой в пахах и подмышках.

Королевское золото. Очень ценная масть, когда шкура переливается светло-золотым цветом (свежее - отечканной монеты), грива (хвост) - насыщенно-золотистого цвета.

Кроме социального статуса, масть значительно влияет на цену лошади. В таблицах, описывающих предметы аборигенов, даны базовые цены на этих благородных животных. Однако, в зависимости от масти, они могут уменьшаться или увеличиваться в несколько раз.

Масть	Изменение цены
Вороная	-
Бурая	-
Чубарая	X 2
Гнедая	X 2
Соловая	X 3
Пегая	/ 2
Рыжая	-
Буланая	X 2
Саврасая	X 4
Серая	X 5
Чалая	/ 3
Игреновая	X 1,5
Королевское серебро	X 10
Королевское золото	X 100

Характеристики лошадей.

Характеристика	Упряжная	Тяжеловоз	Рысак	Верховой	Степняк
Сила	9	15	11	11	12
Здоровье	6	10	8	7	9
Восприятие	8	8	8	8	8
Ловкость	7	6	7	8	8
Хиты	70	90	80	70	85
ПД	8	8	8	9	8
Защита	3	3	3	4	4
Атака (копыто)	8	7	10	10	12
Атака (зубы)	5	6	9	9	10
ПД атаки (копыто)	8	8	7	7	6
ПД атаки (зубы)	4	5	4	4	4
Ущерб (копыто)	2к6	2к10	2к8	2к8	3к6
Ущерб (зубы)	1к6	1к8	1к8	1к8	2к4
Дневной переход	0,5 ДП	0,5 ДП	1 ДП	¾ ДП	2 ДП

ДП для лошадей и верблюдов вычисляется так же как и для людей, однако не все породы лошадей могут полностью использовать данные им природой возможности. Лошадь может пройти один переход плюс еще 20%, но в следующий день она пройдет на 20% меньше. Можно также загнать коня. Тогда он пройдет еще 20%, а вот дальше начнутся проблемы. Игрок кидает 1к10, и если результат больше Здоровья - лошадь пала. Если чек пройден, у лошади навсегда отнимается один пункт Здоровья. Следующие проверки идут каждые 10 километров.

Авторы

1000 мелочей: коллектив «Малый Ведуний Круг» 2003

Цены на услуги: годмейкер 2001

Вступление, редактирование, верстка: Атрилл 2011

Дополнение к свободной системе ролевых игр «МВД» ПСИОНИКА v1.01

Атрилл, Alex © 2009

Что такое «псионика»?

Добро пожаловать на страницы дополнения для русской системы настольных ролевых игр «Мир Великого Дракона». В данной книге будут описаны новые классы, призывы и умения, призванные расширить и детализировать правила, позволив Вам использовать в играх псионику.

Грубо говоря, псионические силы, - это силы, которые в наше время называют «экстрасенсорными», т.е. такие, которые лежат за гранью обычного восприятия. Телекинез, передача мыслей на расстоянии, телепортация, спонтанное самовозгорание, - всё это лежит в области экстрасенсорного. Люди, которые овладели этими силами, научились их контролировать и применять, называются экстрасенсами. Обычно считается, что с подобными способностями необходимо родиться, но некоторые пытаются их развивать и, говорят, иногда даже добиваются в этом успеха.

Отличие псионики от магии заключается в том, что псионик (экстрасенс) не использует заклинания, не призывает богов, не чертит сложных гистограмм, а использует в качестве инструмента только своё сознание, свою волю, непосредственно влияя на ткань мироздания без каких-либо посредников.

Руководствуясь этими правилами, Вы сможете создать подобных персонажей или добавить некоторые из описанных навыков к уже имеющимся.

Применимость книги зависит от сеттинга, который вы используете. Если он допускает подобные принципы, то смело включайте правила целиком. Чаще всего, конечно, это дополнение будет применяться для вымышленных миров будущего: космических саг или киберпанка, но некоторые фэнтезийные сеттинги также позволяют включать в себя псионику.

Книга начинается с описания пяти новых псионических навыков, правил их использования, двух псионических классов и новой таблицы призывов. Заканчивается она большой таблицей сил, которые могут применять Ваши герои.

Удачной игры.

Атрилл. 29.09.09

Описание новых навыков

Основное отличие псионических сил от тех, которые применяются магами, заключается в том, что владеющему псионикой не нужно разрабатывать, изучать и запоминать новые заклинания для их использования. Ему не нужны лаборатории и толстые тома, ему не нужно синтезировать или искать редкие компоненты. Вся сила псионика заключается в его собственном разуме, в том как он может управлять своей волей, направлять её и удерживать.

Когда навык псионика развивается достаточно, силы просто открываются перед ним, готовые к использованию здесь и сейчас.

Не может существовать какого-то конкретного набора сил, эффект которых ясен и однозначен. Напротив, псионик учится применять свои способности нестандартно: он может при помощи телекинеза взять толстые листы стали и приладить к своему телу, сражаясь подобно голему. Он может сквозь панель герметичного отсека ощутить есть ли за ней вакуум или нет. Применимость его силам почти не имеет границ: от целительства до вторжения в разум другого существа.

Обратной стороной медали является то, что чаще всего силы псионика не такие могущественные, он быстро может устать и оказаться беспомощным, очень часто его навыки требуют полного сосредоточения и транса. Псионнику как никому иному требуется помощь соратников и друзей.

В этой книге Вы найдёте четыре псионических навыка: телекинез, энергокинез, биокинез и психикинез. Каждый из навыков имеет свой тип влияния на окружающую действительность. Остановимся поочередно на каждом из них.

Телекинез

Пожалуй, самая известная сила среди остальных... С её помощью псионик может левитировать, двигать предметы на расстоянии и даже телепортироваться с места на место. Силы телекинеза позволяют перемещать материальные тела при помощи одного лишь сознания.

Энергокинез

Энергокинез позволяет псионнику управлять энергией окружающих объектов с помощью одной лишь воли. Это может быть влияние на температуру объекта и/или (для скай фай сеттингов) управление электрическими схемами. Сильный псионик может плавить листы брони, извергать потоки пламени, создавать ослепляющий врагов свет или превращать их в горящие живые факелы.

Это очень страшная и опасная сила, не рабiraющая ни друзей ни врагов.

Биокинез

При помощи навыков биокинеза псионик может исцелять или наносить раны одним лишь своим желанием.

Пожалуй, нет такой же ужасающей силы как биокинез, потому что опытный псионик, получивший полный контроль над каким-либо организмом, может изменить его до неузнаваемости. Создать такой кошмар, от одного вида которого враги будут сдаваться без боя. Лишать чувствительности, причинять дичайшую боль, изменять внешность, - всё это позволяет биокинез.

Психокинез

Психокинез позволяет воздействовать на собственное сознание или сознание другого существа. Этот навык имеет больше всего типов применения, начиная от введения в заблуждение торговца и заканчивая захватом его тела. Используя психокинез, псионик получает способности передавать мысли на огромные расстояния, покидать своё тело, модифицировать чью-либо память, вводить в сон и чувствовать чужие намерения.

Таблица бонусов для псионических навыков

Каждый из навыков зависит от мастерства и врождённых способностей персонажа. Ниже Вы можете найти бонусы, которые применяются к этим навыкам.

Бонусы к псионике	
Психокинез	Вол/3 + Инт/4
Энергокинез	Вол/3 + Вос/4
Биокинез	Вол/3 + Зд/4
Телекинез	Вол/3 + Лов/4

Новые классы

В этой версии дополнения Вы найдёте два новых класса, которые могут применять псионические навыки. Вы также можете создать и свои собственные классы, согласовав это с остальными игроками.

Псионик

Человек, который сконцентрировался на своих экстрасенсорных талантах и развивает их, отдалив остальные умения на второй план, называется «псиоником». Псионнику доступны все пять навыков, описанных выше, навык «скраинга» и призывы из соответствующей группы.

Скраинг. Или астральный выход. Псионик отделяет свой разум от тела, оставляя его, чтобы сражаться в области нематериального. Это умение стоит описать подробно.

Прежде всего, после отделения разума от тела, последнее остаётся без контроля. Оно полностью расслабляется и визуально герой выглядит впадшим в состояние комы. Выход в нематериальный мир не занимает ПД.

В своём астральном теле псионик принимает любую форму, которая ему нравится, если её размер не превышает 10 футов в длину, хотя минимальные размеры не ограничены. В этом состоянии он нематериален, т.е. способен проходить сквозь стены, летать с любой скоростью, но не может удалиться от тела дальше чем на 10 футов за каждый пункт умения. Т.е. при умении скраинга 10, он будет способен перемещаться на 100 футов. За каждое превышение дальности псионик получает штраф -1 ко всем своим навыкам.

Псионик не может перемещаться от тела дальше, если его навыки стали равны нулю.

В состоянии скраинга псионик не может влиять на материальный мир, но может применять психокинез, воздействуя на разум людей в физическом мире как будто находился бы рядом. Правила воздействия на другие астральные сущности в мире нематериальном иные (см. раздел «Бой двух псиоников»).

Астральное тело псионика имеет 10 хитов за каждую его единицу воли. Когда хитов астрального тела меньше, чем суммарных (критических и обычных) хитов тела физического, последнее тоже начинает их терять. По возвращении количество хитов физического тела не может быть выше чем было их у тела астрального. Сначала снимаются обычные хиты, а потом — критические.

Возвращение в своё тело занимает один раунд.

Псионик Аэрус бьётся с противником в астральном мире. Физическое тело Аэруса имеет 25 критических хитов и 20 обычных. В сумме это 45. В бою его астральное тело сильно пострадало и его хиты уменьшились до 30-ти. Это значит что физическое тело, оставшееся лежать неподвижно, тоже страдает и теряет 15 обычных хитов, т.е. суммарное их количество так же будет равно 30.

Если астральное тело теряет все хиты, псионик умирает.

Бонус на скраинг	
Скраинг	Вол/2

Воин духа

Воин духа направляет свои псионические умения на сражения. Для него бой — смысл жизни, самосовершенствование и личный вызов. Воин духа развивает полный контроль над своим телом и разумом, а также получает власть над разумом окружающих. Воины духа затягивают свои раны усилием воли и могут продолжать сражаться даже с переломами и внутренними кровотечениями.

Навыки воина духа:

Стальные нервы. Это умение позволяет герою эффективно сражаться и использовать другие свои умения даже с потерянными критическими хитами. Значение умения вычитается из всех штрафов, вызванных потерей критических хитов. Например, герою со значением умения 6 нанесли ущерб по критическим хитам 8, тогда штраф на все умения составит $8 - 6 = 2$.

Психокинез. (описание см. выше).

Один навык из следующих: биокинез, энергокинез или телекинез.

Волевой контроль. Усилием воли воин может попытаться мгновенно затянуть часть своих ран, полученных в бою. Чек умения на 20-граннике покажет, удалось ли герою получить половинный ущерб от атаки оружием. Например, героя со значением умения 10 атаковали, нанеся 20 хитов повреждения. Если он выкинет от 10 до 20, то получит только половину ущерба.

Психическая сопротивляемость. Этот навык даёт псионику возможность противостоять псионическим атакам противника более эффективно. Когда воина духа атакуют при помощи псионики, он может применить свою сопротивляемость. Для этого нужно сделать сравнение соответствующего навыка атакующего и данного умения воина. Если мастерство атакующего ниже, чем психическая сопротивляемость героя, то атака не подействует.

Если Вы используете дополнение «детализированный бой», то на применение психической сопротивляемости герою необходимо потратить 2 пункта действия.

Бонусы воина духа	
Стальные нервы	Вол/3
Волевой контроль	Вол/3 + 3д/4
Психическая сопротивляемость	Вол/3

Псионические призы

Псионические призы		
Уровень приза	Название	Описание
Псионик		
I	Релаксация	На восстановление 1 ед. усталости требуется вдвое меньше времени чем обычно.
I	Усилие	Псионик может применить силу, которая требует навыка более высокого чем есть у него. За каждый недостающий пункт он получает 1 пункт усталости.
II	Крепкая воля	Воля + 1 (н/о)
III	Синергия I	Псионик может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой
III	Стойкий ум	Псионик может противопоставлять свою силу, сопротивляясь воздействию в псионическом бою, не нарушая концентрации нас илах собственных.
IV	Всплеск воли	Если какой-либо чек при применении псионического навыка не удался, псионик за 1 единицу усталости может перекинуть его снова.
IV	Интуиция	Псионик способен предчувствовать опасность. Киньте чек Удача/10 перед возможной угрозой, о которой он не знает. При успехе он будет предупреждён о ней. На псионика также не действует модификатор «внезапная атака».
IV	Разделение сознания	При отделении от тела, последнее остаётся стоять неподвижно, псионик может воспринимать всё, что воспринимают его физические глаза одновременно с экстрасенсорным восприятием. Возвращение в тело не занимает времени.
V	Неподвижность	Дослехи не дают штрафа на классовые навыки псионика. Ему больше не нужно совершать жестов для генерации и направления силы.
VI	Синергия II	Псионик может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой.
VII	Гармония	Уровни поддержки для всех псионических сил снижаются на один. Так, сила, требующая сильной концентрации будет требовать лишь средней, а полная — сильной.
Воин духа		
I	Рука Силы	Псионические силы, которые требуют применения двух рук, можно использовать и одной.
II	Бой в слепую	–50% к любым пенальти за плохую видимость или слепоту.
III	Крепкая воля	Воля + 1 (н/о)
IV	Синергия I	Воин духа может поддерживать ещё одну силу дополнительно, если она требует концентрации не выше слабой
IV	Веерная атака	Герой может атаковать фланговые клетки.
V	Интуиция	Воин духа способен предчувствовать опасность. Киньте чек Удача/10 перед возможной угрозой, о которой он не знает. При успехе он будет предупреждён о ней. На псионика также не действует модификатор «внезапная атака».
VI	Тыловая атака	Герой может атаковать тыловые клетки

VII	Неподвижность	Доспехи не дают штрафа на классовые навыки воина духа. Ему больше не нужно совершать жестов для генерации и направления силы.
*В скобках указано число повторных выборов одного приза.		

Псионические расы

Ниже Вы можете ознакомиться с двумя новыми расами, которые легко использовать в игре.

Небесные

Так называют людей, в теле которых находится душа чужеродного существа (или «небесника») которое проживает обычно где-то за гранью привычного мира. Некоторым жрецам и магам известно о «небесном народе», который не имеет собственного тела, находясь в тонких планах мироздания. Цели и желания этих существ редко понятны, но известно что иногда они по каким-то причинам спускаются в мир смертных, вселяясь в тела новорождённых.

Таких людей избегают, так как не знают как на них реагировать. Они мудры, проникательны, у них часто получается всё и сразу и главное: они умеют читать мысли окружающих. Из-за этого свойста одни люди могут прогнать их как только узнают правду, а другие — начать вохищаться ими. Небесных часто берут в качестве советников некоторые чиновники, но другие опасаются того, что они могут читать мысли своих нанимателей.

Небесный отличается от обычного человека отсутствием пигментации волос и физической слепотой. Возможно, это последствие того, что человеческое тело не предназначено для его народа. Небесные ориентируются иным способом: при помощи особого энергетического органа, расположенного в области лба: «окулы». И они редко уступают обычному человеку в чуткости.

Игровые характеристики.

Несмотря на то, что обычное зрение отсутствует у небесного, характеристика «восприятие» влияет на его параметры так же как и у других персонажей. В данном случае она олицетворяет меру развитости окулы и её чувствительность.

Небесный обладает способностью видеть в полной темноте. Он чувствует присутствие магии или псионической силы автоматически как только приближается к его источнику на расстояние, равное или меньшее значению своего восприятия (при сильном источнике этот радиус может увеличиться).

Каждый небесный получает навык психокинеза и один псионический навык по выбору.

Дети Даата

«Даат», - это термин, применяемый книжниками для обозначения бездны, разделяющей миры. Эту бездну пересекают могучие маги, путешествуя между планами. Иногда, если ритуал перехода был выполнен не точно, даат может оказать некоторое воздействие на человека, которое проявится в его детях. Таких людей и называют «детьми Даата».

Часто они отличаются от окружающих очевидными отклонениями: изменённым цветом кожи, знаками или отпечатками на теле или даже костяными наростами, подобными рогам. Изменения бывают самыми разными и невозможно предугадать каким будет очередной ребёнок бездны.

Некоторые из них также рождаются, если в утробе были подвергнуты сильному энергетическому воздействию: магическому или псионическому возмущению. Например, таким может быть близость особо мощного артефакта или даже намеренное воздействие на детей. Некоторые маги таким образом пытаются усилить собственный род, вызывая изменения у своих потомков, но за такие методы обычно преследуют и жестоко карают.

Игровые характеристики.

Дитя Даата должно отличаться от остальных людей очевидным признаком: изменением физического тела. Он может быть явным: таким как вертикальные зрачки или цвет кожи, а может иметься возможность скрыть признак: если это отпечаток на теле, к примеру. Игрок может сам придумать такое отличие или кинуть к10 и воспользоваться таблицей ниже:

Изменения у детей Даата		
Значение на кубике	Эффект	Описание
1	Рога	Рога на голове любой формы: от небольших козлиных до оленьих кустов.
2	Цвет кожи или волос	Ребёнок родился с изменённым цветом или фактурой кожи: могут присутствовать золотистые вкрапления или звёздочки по телу, - что угодно. То же касается и изменений волос.
3	Шипы на теле	Роговые наросты на спине или руках. Можете использовать таблицу кинжалов, если хотите использовать их в бою.
4	Изменение глаз	Зрачки могут быть необычной формы, например, вертикальными. Или цвет глаз не встречается у людей.
5	Знак на теле	Магический символ на теле, карта, отпечатки перьев или когтей: что угодно.
6	Развоенный язык	У ребёнка развоенный, подобно змеиному, язык.
7	Клыки	Клыки человека растут всю жизнь.
8	Хвост	Ребёнок родился с хвостом, хвостиком или хвостищем.
9	Кровь	У персонажа цвет крови, отличный от человеческого.

10	Ещё признак	Киньте к10 ещё два раза и получите на один признак больше
----	-------------	---

Дитя Даата получает один магический или псионический навык по выбору, а также получает +2 к сопротивлению магии за счёт небольшой адаптации организма к её воздействию.

Псионика и броня

В отличие от магов, псионику приходится совершать меньше жестов и различных действий для генерации и направления собственной энергии. Однако для того, чтобы правильно свить собственные энергетические нити, вложить в них столько энергии, сколько необходимо: не больше и не меньше, - необходимы некоторые движения, пассы и позы. Всё же опытный псионик (с призом «неподвижность» в особенности) может обходиться без них и носить любой доспех, который пожелает. Он может вообще являть собой бронированную капсулу с заключённым в неё телом.

Штрафы на навыки псионика половинные. Это означает что за каждые две единицы брони он получает одно очко штрафа на псионические навыки. На навыки «волевой контроль», «психическая сопротивляемость» и «скраинг» таких штрафов нет.

Для жестов псионику необходимы обе свободные руки. Однако, ввиду того, что для псионических сил не требуются (в большинстве случаев) материальные компоненты, а оружие является быстрым предметом, почти всегда это не является проблемой.

Усталость

Как уже упоминалось, псионик не заимствует силы у богов, не получает их при помощи компонентов и заклинаний, но использует собственные внутренние резервы. Именно поэтому большинство атакующих сил героя-псионика слабее заклинаний мага того же уровня. Более того: псионик быстрее получает усталость от применения своих псионических способностей. Среди псионических сил гораздо чаще встречаются такие, которые будут за своё использование давать герою пункты усталости. Это может быть усталость духовная (в этом случае применение стоит единицу воли, которая восстанавливается с отдыхом), а может и затрагивать весь организм.

Ведущий должен учитывать что в битве персонаж, применяющий псионику, будет уставать быстрее остальных персонажей. Если те получают по одной единице усталости в среднем каждые 10 ходов, то псионик пусть получает каждые 7. Всё же это зависит от конкретной ситуации и напряжения боя, поэтому не имеет смысла пытаться описать такие вещи правилами: ведущему нужно рассуждать логически.

В целом, для ведущего очень сложно когда в его партии есть герой-псионик. Требуется очень тонкое чувство баланса: не позволить герою быть слишком слабым, но и не делать его чересчур мощным. Например, в космической саге чаще всего источником энергии в лазерных винтовках будут аккумуляторы, которые псионик может пожелать взорвать. Это даёт ему очень большое преимущество, которое нарушит баланс. В этой ситуации батареи должны быть защищены от подобного воздействия специальным полем или ещё каким-нибудь образом по фантазии ведущего.

Игрок может придумать какие угодно силы для своего персонажа, но они должны основываться на навыках героя и иметь адекватные их мощности требования. Например, телепортировать целый фрегат будет требовать навыка никак не меньше 30-ти (если не выше), да и герой может получить столько пунктов усталости, что попросту свалится уже бездыханным.

Воля псионика

Воля — очень важное для героя-псионика качество. Она определяет не только его бонус к навыкам: на множество псионических сил должен кидаться чек на неё. Например, если псионик хочет прочесть память другого персонажа, то оба кидают встречные чеки на волю. Также чек на волю может кидаться за каждый раунд при доминировании над чужим разумом. При его провале, например, сила прекращает действие или псионик получает единицу усталости сверх обычных.

Если игрок решит защитить своего героя от этого, вложив много очков в характеристику «здоровье», то в этом нет ничего страшного: никакого контраста произойти не должно. Здоровье отвечает за стойкость организма, его сопротивление болезням, ядам и ранам, а не за мускулатуру.

Бой двух псиоников

Тема, которая требует отдельного и сложного обсуждения. Бои псиоников: когда два персонажа направляют друг на друга разрушительные экстрасенсорные силы, сражаются в сфере материального или в сфере астрала. Их как тела и вовсе могут оставаться неподвижными. Это очень захватывающие и впечатляющие зрелища. В этот момент множество аномалий, вызванных противоречиями в мироздании, проявляются вокруг: земля трескается, предметы начинают спонтанно передвигаться или воспламеняться, сверкают молнии и рвётся пространство. Не повезёт какому-то существу оказаться рядом с двумя сражающимися мастерами псионических сил.

Каждое сражение двух псиоников может проходить на одной из двух территорий: в мире материальном или мире астрала.

Сражение в материальном мире.

В материальном мире никаких особенных правил нет.

Псионик может сопротивляться воздействию другого псионика. Успешность псионической атаки определяется встречным к10 чеком на соответствующие навыки сражающихся. Если атакующий побеждает, то приченяет весь ущерб защищающемуся. На сопротивление атакующий тратит половину ПД от тех, которые затратил атакующий.

Азрус был атакован силой «живой факел», которая занимает 6 ПД. Навык энергокинеза противника равен 14, а у Азруса всего 8. Ведущий кидает к10 для каждого из них. Выпадает соответственно 2 и 7. 14+2 больше 8+7, поэтому атака проходит успешно. Азрус потратил 3 ПД на защиту, но всё равно получает ущерб.

Астральные сражения

Сражения в состоянии скраинга проходят совсем иначе, ведь оба противника не имеют физических тел. Они принимают формы сами или создают различные образы, поражают врага ментально: при помощи своего опыта и воли.

В нематериальном мире каждый противник может совершить одну атаку и одну защиту в ход.

Нет никакого ограничения на применяемые силы, а точнее на их визуальное воплощение (за исключением здравого смысла), хотя всё же один начинающий псионик не сможет направить на другого целое море огня. В любом случае это все не так важно, так как огонь не материален, а является мыслеформой. Второй псионик сопротивляется силе по правилам сражения в материальном мире. А вот ущерб будет совсем иным. Астральное тело противника получает столько ущерба, какова величина навыка атакующего.

На примере это будет понятно лучше.

Азрус сражается в нематериальном мире. Его навык телекинеза — 18. Он решил принять форму плит, которые сжимают астральное тело противника со всех сторон. Противник сопротивлялся, но провалил чек и получил ущерб, равный величине умения Азруса, то есть — 18. С другой стороны, навык биокинеза противника — 20, он создаёт визуальную форму разрастающегося колючего куста, который пронзает плиты и рвёт их на части. Азрус также не смог успешно сопротивляться силе и получил 20 очков ущерба.

Аномалии

Если сопротивление псионика силе другого проходит успешно, то высвобожденная энергия не исчезает, а действует спонтанно (хотя не трогает самих сражающихся). Предметы крутятся на месте, стёкла разбиваются на сотни осколков, температура в помещении падает или подскакивает вверх, пространство искривляется и меняет свои свойства. Если рядом находится живое существо, ведущий может кинуть ему чек на удачу при провале которого все негативные эффекты обрушиваются на него. Если таких существ несколько, то воздействие идёт на самое ближайшее к атакующему.

Примеры сил

Ниже приведены некоторые из сил, которые может применять Ваш псионик. Это далеко не полный перечень: псионик может ориентироваться в пространстве при помощи телекинеза, «прощупывать» помещение за закрытой дверью на предмет наличия людей и пр. Невозможно дать список, который будет перечислять хотя бы половину из того, что можно придумать во время игры.

Условные обозначения

Ур — уровень персонажа

У — усталость

ПК — психокинез

ЭК — энергокинез

БК — биокинез

ТК — телекинез

К — клетка, шестиугольная клетка на игровом поле, с длиной большой диагонали 1 ярд (метр)

ОК — объемная клетка, объем, с площадью основания в одну клетку и высотой 2 ярда (метра)

ПР — площадь с радиусом таким-то

СР — сфера с радиусом таким-то

Сщ — существо - объект воздействия

Об — объект, объект воздействия — неодушевленный предмет

Ж — сила требует жестов

Силы телекинеза

Телекинез

Требования	ТК 6	Псионик может перемещать усилием воли один объект со скоростью, равной значению умения телекинеза ПД. Однако каждые 10 фунтов веса объекта уменьшают эту скорость на 1. При помощи телекинеза можно также производить и другие действия, при этом можно считать что псионик имеет ПД для
Стоимость	1 У	
Поддержка	С	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Скорость	7 ПД	манипулирования объектом, равное своему уровню. Если индуктор атакует таким образом, вместо значения атаки используется значение умения телекинеза.
Расстояние	ТК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Психоволна

Требования	ТК 8	Индуктор создаёт телекинетическую волну перед собой, отшвыривая противников прочь на κ10 ярдов (-1 за каждые 100 фунтов веса). Если цель не выполнит чек Лов/8, то валится с ног.
Стоимость	1 Вол	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Ур псайкера ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Психомолот

Требования	ТК 12	Псионик атакует противника телекинезом. Это подобно удару тяжелой боевой булавой. Ущерб 2κ8. В качестве атаки используется навык телекинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	Ур псионика	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Левитация

Требования	ТК 16	Псионик может летать. Он не может тратить на перемещение ПД больше, чем величина его уровня. Каждые 10 фунтов груза, переносимого псиоником, уменьшают ПД полёта на 1. Если ПД полёта больше, чем его нормальные ПД, то псионик все же может их использовать, если не делает ничего, кроме перемещения.
Стоимость	1 Вол	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	0	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Стена силы

Требования	ТК 20	Псионик вызывает невидимое силовое поле в форме стены. Через эту стену не может проникнуть ни один материальный объект или существо.
Стоимость	1 У	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	УР/2 ярдов	
Область	ТК ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Телепортация

Требования	ТК 22	Псионик мгновенно перемещается в пространстве на Телекинез*2 ярдов максимум.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	ТК * 2	
Область	Псионик	
Компоненты	Ж	

Сопротивление	-	
---------------	---	--

Силы биокинеза

Управление метаболизмом

Требования	БК 5	Вы можете ускорять или замедлять химические процессы в теле реципиента в УР/2 раз. Эта сила не восстанавливает усталость, вызванную применением псионических сил.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Зд/10	

Усиление восприятия

Требования	БК 7	Вы увеличиваете свою восприимчивость на Ур/2 очков.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	-	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Инфровидение

Требования	БК 8	При помощи этой силы Вы можете видеть предметы, выделяющие тепло, в полной темноте или сквозь стены. Для применения силы у Вас должно иметься нормальное зрение.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	-	
Область	Псионик	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Имунная стимуляция

Требования	БК 9	Вы даёте реципиенту бонус или штраф к здоровью, равный половине своего уровня для чехов против ядов и болезней.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	20 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Исцеление

Требования	БК 10	Индуктор излечивает у реципиента количество хитов, равное его уровню или 1 критический хит.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Увеличение силы

Требования	БК 12	Реципиент получает бонус к силе в половину Вашего уровня
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Нечувствительность

Требования	БК 14	Реципиент не чувствует боли. Все штрафы за ранения больше не учитываются.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Старые раны

Требования	БК 15	Старые и затянувшиеся раны начинают кровоточить. Реципиент получает урон критическим хитам 1.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Усиление гибкости

Требования	БК 16	Реципиент получает бонус к ловкости, равный половине вашего уровня. ПД реципиента остаются прежними.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Мышечная стимуляция

Требования	БК 17	Реципиент получает дополнительный ПД в ход за каждые 5 пунктов Вашего навыка биокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Корректировка внешности

Требования	БК 20	Вы можете изменить внешность свою или реципиента. Эффект проходит через количество часов, равное Вышему уровню.
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	

Расстояние	БК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Зд/10	

Мутации

Требования	БК 22	Эта сила способная сильно модифицировать существо, превратив человека в монстра или наоборот. Вы можете менять любые параметры цели и его внешний вид, но так чтобы полное количество его очков характеристик не изменилось.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	-	
Расстояние	-	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Зд/20	

Силы энергокинеза**Контроль огня**

Требования	ЭК 5	Индуктор может управлять поведением огня: изменять площадь, температуру, цвет и другие параметры. Можно увеличить нормальную температуру пламени на 100 градусов за каждый уровень псионика. Область, оваченную огнём, можно увеличить или уменьшить на ЭК/2 ОК в раунд.
Стоимость	-	
Поддержка	Ср	
Скорость	3 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Иней

Требования	ЭК 5	Поверхность объекта покрывается тонкой коркой льда. 1 клетка за каждое очко энергокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Управление температурой.

Требования	ЭК 7	Индуктор заставляет неживой предмет изменять свою температуру. Этой силой можно раскалять металлические предметы, плавить броню танков, взрывать боеприпасы — всё зависит от силы псионика. Максимальная температура равна 100 градусам цельсия на уровень псионика. Скорость изменения температуры после 0 градусов: по 10 за каждое очко энергокинеза в ход. Эту силу можно использовать и для того, чтобы охладить какой-либо предмет. Минимальная температура, которой может добиться псионик, равна -10*Ур персонажа градусов. Скорость понижения температуры ниже 0 градусов: по 1 градусу за каждое очко умения энергокинеза в ход.
Стоимость	1 В	
Поддержка	Ср	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Об	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Холодное дыхание

Требования	ЭК 10	Из рук псионика вырывается конусообразный поток холодного воздуха с углом 30 градусов и длиной У ярдов. Всем, кто находится в зоне поражения, наносится ледяной ущерб к12 хитов.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	6 ПД	
Расстояние	У	
Область	Спец.	

Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Саламандра

Требования	ЭК 10	На теле противника появляется небольшое создание из пламени, похожее на ящерицу или другое существо по желанию индуктора. Оно бегает по реципиенту, причиняя боль и отвлекая на себя, в результате чего противник пропускает ходы.
Стоимость	1 В	
Поддержка	С	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Вол/8 каждый ход	

Живой факел

Требования	ЭК 12	Не реципиенте вспыхивает пламя. Оно может причинять ущерб по желанию псионика. Максимальный урон в ход от огня равен половине умения индуктора. Это повышение с уровнем происходит не вследствие роста температуры, но из-за увеличения площади, охваченной пламенем.
Стоимость	1 У	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Обморожение

Требования	ЭК 12	Индуктор заставляет живой объект или его часть резко снизить температуру. Если уровень псионика выше на 2 или более чем у существа, то последнее теряет по 1 ПД за каждый уровень разницы. Иначе существо замедляется только на 2 ПД. Если ПД существа оказались равными 0, то оно превращается в морозную статую.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Огнеудар

Требования	ЭК 14	Псионик посылает в цель небольшой шар яркого пламени, которое при попадании причиняет ущерб к12. В качестве атаки персонажа используется величина умения энергокинеза.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Ледяной стазис

Требования	ЭК 15	Реципиент впадает в криостазис до тех пор, пока индуктор или более сильный псионик не выведет его из этого состояния. Объект остаётся холодным не зависимо от внешней температуры, если она не становится действительно высокой (тогда реципиент погибает).
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	10 минут	
Расстояние	0	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Зд/20	

Морозный ад

Требования	ЭК 17	Действует как холодное дыхание, но к потоку холодного воздуха добавляются
------------	-------	---

Стоимость	1 В	острые кристаллы льда. Цель получает ущерб 3к6 обычным хитам и 1 — критическим.
Поддержка	-	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	У	
Область	Спец	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Пламенная тропа

Требования	ЭК 18	На некоторой площади вспыхивает псионическое пламя. Количество клеток равно величине умения энергокинеза. Ущерб в ход: половина уровня псионика за каждый ПД, проведённый в огне.
Стоимость	1 В	
Поддержка	С	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	ЭК	
Область	ЭК ОК	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	-	

Ледяной доспех

Требования	ЭК 18	Тело реципиента покрывает корка толстого льда, защищая его от атак. Броня увеличивается на 5. Этой же силой можно замуровать цель, полностью покрыв её толстым панцирем.
Стоимость	1 В	
Поддержка	Сл	
Скорость	7 ПД	
Расстояние	У	
Область	Сщ	
Компоненты	Ж	
Сопротивление	Сил/12	

Силы психокинеза

Эмпатия

Требования	ПК 4	Вы чувствуете эмоции находящихся рядом.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Чувство псионики

Требования	ПК 5	Вы можете ощутить что к объекту была применена псионическая сила. Если навык психокинеза выше, чем соответствующий навык применявшего, то Вы определяете какая конкретно сила прилагалась.
Стоимость	-	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ, Об	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Передача мыслей

Требования	ПК 7	Вы способны передавать простые идеи и стимулы реципиенту. За каждые 3 пункта навыка психокинеза при использовании этой силы Вы получаете +1 к навыку «общение».
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	

Свободная система ролевых игр «Мир Великого Дракона». Дополнение «Псионика».

Скорость	3 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Чтение мыслей

Требования	ПК 10	Вы читаете текущие побуждения и несложные идеи, находящиеся в голове реципиента.
Стоимость	-	
Поддержка	Сл	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	-	

Метальный удар

Требования	ПК 12	Псионический удар причиняет жертве массу неудобств: это яркие вспышки в зрительном восприятии, звон в ушах, сверлящая боль в области висков и другие разнообразные эффекты. Жертва получает эффект «шок».
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	5 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Сон

Требования	ПК 15	Сознание реципиента проваливается в сладкий мир сновидений. Любой ущерб или громкий шум будят его.
Стоимость	1 У	
Поддержка	-	
Скорость	8 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Коррекция памяти

Требования	ПК 18	При успехе область памяти пациента можно изменить: стереть или заменить другой. Эта же сила применяется для восстановления памяти. В этом случае Вы должны быть сильнее в спихокинезе чем предыдущий индуктор.
Стоимость	2 У	
Поддержка	-	
Скорость	1 минута	
Расстояние	Ур	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Приказ

Требования	ПК 20	Вы отдаёте противнику простую команду, которую он выполнит в следующий ход.
Стоимость	1 В	
Поддержка	-	
Скорость	10 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	

Сопротивление	Вол/10	
Захват		
Требования	ПК 22	Вы помещаете своё сознание в тело реципиента. При его смерти Вы возвращаетесь обратно в тело. Сопротивление кидается каждую минуту. При успешном сопротивлении псионик должен получить дополнительную единицу усталости или прервать поддержку.
Стоимость	2 У	
Поддержка	Полн.	
Скорость	20 ПД	
Расстояние	ПК	
Область	Сщ	
Компоненты	-	
Сопротивление	Вол/10	

Псионический бестиарий

Кошмар

Уровень	4	Типы атак	
Интеллект	3	Крик	
Восприятие	7	Атака	—
ПД	8	ПД атаки	6
Хиты	15	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	10	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	особ.
Опыт	200	Тип ущерба	—

Полупрозрачная фигура плавно бороздит поля боёв или места ужасной гибели людей. Она впитала в себя отчаяние и страх людей, которые понимали что им не избежать своей смерти. Закутанный в призрачный саван, кошмар представляет собой объединённую память: предсмертный ужас людей, который слился в бесплотную форму. Крики этого существа заставляют замереть на поле брани даже самых бесстрашных воинов.

Кошмар атакует противников психическим криком, который воздействует на разум, вселяя в него животный ужас. Каждый, услышавший леденящие визги кошмара, должен пройти чек на воля/10 или застыть на месте на к4 раунда.

Химера

Уровень	8	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	3	Когти		Пасть	
Восприятие	7	Атака	22	Атака	20
ПД	10	ПД атаки	5	ПД атаки	6
Хиты	35	ШКУ	8	ШКУ	10
Критические хиты	25	ШКП	1	ШКП	1
Защита	7	Дальность	1	Дальность	1
Броня	2	Ущерб	к12	Ущерб	к12
Опыт	800	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Химера создана изощрённым разумом великого псионика, который по непостижимым причинам изменил то, что когда-то было нормальным существом. Обычной формы химера не имеет: она может быть крылатой или обладать десятками скользких щепалец. Безумство фантазии её создателя может не иметь конца, рождая самых причудливых и убийственных тварей. Иногда такими существами становятся враги мощных псиоников, которых он беспощадно карает подобными способами. А иногда они создаются в качестве охранников.

Описанными типами атак существо может не ограничиться. Всё зависит от того, чем наделил химеру её создатель.

Кристаллит

Уровень	5	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	8	Телекинез		Энерголуч	
Восприятие	4	Атака	20	Атака	22
ПД	7	ПД атаки	5	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	0	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	0
Защита	0	Дальность	7	Дальность	10
Броня	5	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	600	Тип ущерба	Туп.	Тип ущерба	Стрелк.

Жизнь не ограничивается органическими формами. За нашими спинами, под нашими ногами, проживают существа, жизненная форма которых отлична от той, которую привыкли связывать с жизнью как таковой. Кремниевые формы жизни: кристаллы, обладающие своим сознанием, живущим по своим законам. Таких существ называют «кристаллитами». Большинство из них не представляют опасности: люди могут даже никогда не узнать о жизни, таящейся в них. Но некоторые из них иногда пробуждаются.

Кристаллит обладает собственным интеллектом. Когда подобное существо становится активным,

псионическая сила постепенно скапливается внутри, пока кристалл непостижимым образом не воспарит. Кристаллит защищает свою территорию и других спящих сородичей. Он обладает телекинетическими способностями как псионик с навыком телекинеза 12. Кристаллит так же может выпускать энергию, накопленную за века спячки в виде пронзающих плоть горячих лучей.

Лярва

Уровень	3	Типы атак	
Интеллект	1	Вампиризм	
Восприятие	3	Атака	-
ПД	3	ПД атаки	-
Хиты	5	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	0	Дальность	-
Броня	0	Ущерб	Особ.
Опыт	300	Тип ущерба	-

Лярва — бесплотный дух, порождённый сильными желаниями и амбициями человека. Когда одни и те же желания достаточно долго держатся в душе, они в конечном итоге набирают достаточно плотности чтобы обрести подобие сознания. Желания лярвы — это продолжать своё существование, питаться духовной энергией её создателя. Лярва терзает душу человека, влияя на его разум и вызывая у него новые желания снова и снова, заставляя удовлетворять их и поддерживать существование паразита.

Когда лярва присасывается к энергетике существа, оно получает -1 ко всем атрибутам пока не удовлетворит прихоть, вызванную ей. После этого лярва отпускает разум хозяина на 8 часов, по истечении которых всё повторяется. Лярву можно победить двумя пройденными подряд чеками Воля/10. Каждый кидается раз в день. Также она снимается психокинезом, если этот навык выше или равен уровню лярвы.

Красный дух

Уровень	9	Типы атак		Типы атак	
Интеллект	5	Вампиризм		Черная молния	
Восприятие	6	Атака	20	Атака	25
ПД	12	ПД атаки	5	ПД атаки	3
Хиты	40-100	ШКУ	0	ШКУ	10
Критические хиты	0	ШКП	0	ШКП	0
Защита	10	Дальность	1	Дальность	10
Броня	0	Ущерб	к20	Ущерб	к8
Опыт	3500	Тип ущерба	Особ.	Тип ущерба	Туп.

Красный сгусток тумана, облако, внутри которого кружится адский водоворот, всасывающий магическую и псионическую силу вовнутрь. Красный дух — это бедствие магического склада или лаборатории. Эти существа бесплотны, быстры и...голодны. Пищей им служит сила, содержащаяся в заклинаниях и артефактах. Высасывая её, дух становится сильнее и опасней. Измestны легенды о том как красные духи, набирая силу, превращались в ураганы, стирающие целые города.

Любая псионическая или магическая сила прибавляет духу количество хитов, равное требованию силы к соответствующему навыку. Физическое оружие плохо поражает сгусток, но всё же немного рассеивает его. Лучший способ борьбы — антимагия, дым, ветер не магического происхождения.

Пьющий сны

Уровень	2	Типы атак	
Интеллект	1	Кошмар	
Восприятие	3	Атака	-
ПД	3	ПД атаки	-
Хиты	10	ШКУ	-
Критические хиты	0	ШКП	-
Защита	0	Дальность	-
Броня	0	Ущерб	Особ.
Опыт	200	Тип ущерба	-

Не все кошмары, которые преследуют человека, являются простыми снами. Иногда их продуцирует бесплотное существо, преследующее человека и сводящее его с ума по ночам. Никто не догадывается о причине кошмарных снов, за которыми следует истощение и утомительство, пока достаточно сильный маг или псионик не почувствует духа.

Каждую ночь пьющий сны будет вызывать у жертвы кошмары. Если она не проходит чек Вол/10, то не восстанавливает усталости. Кошмар преследует жертву до тех пор, пока не будет изгнан при помощи сил, влияющих на астральную материю и разум (магия астрала, психокинез или в состоянии астрального выхода).

Бестия (крылан)

Уровень	12	Типы атак	
Интеллект	4	Укус	
Восприятие	10	Атака	27
ПД	10	ПД атаки	4
Хиты	50	ШКУ	12
Критические хиты	0	ШКП	0
Защита	12	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к12
Опыт	4000	Тип ущерба	Нож.

Бестия — ещё один из духов, опасных для человека. Чаще всего он видится глазу как парящее существо, похожее на гигантского ястреба, полупрозрачное и люминесцирующее потусторонним сиянием. Яркий свет, исходяемый духом меняет оттенки в зависимости от его состояния: от красного или синего до ослепительно золотого. Из-за сходства с прицей духов часто называют также крыланами.

Бестия обладает навыками телекинеза и энергокинеза, равными 20-ти.

Послесловие

Вот и закончено очередное дополнение для «Мира Великого Дракона». Надеюсь, оно принесёт Вашим играм много разнообразия и приятных минут. Пишите свои отзывы.

Атрилл.

РУНЫ v1.0

Дополнение к ролевой системе «Мир Великого Дракона»

©WizarD 2005, Атрилл 2009

Для чего нужна эта книга

Магические знания не ограничиваются заклинаниями и их использованием. Эти науки включают в себя также множество других удивительных вещей, одной из которых является знание наложения рун. Руны позволяют применение волшебства в то время, когда мага рядом нет, они даруют новые магические свойства вещам или месту, где они созданы. Мастер наложения рун способен изменять свойства предметов и запасать магическую силу там, где это невозможно сделать другими способами.

При помощи умения рун можно сделать из обычного клинка пропитанный силой меч, парализующий врага при касании, можно разрушить здание, начертав на нём несколько рун разрушения, можно освятить местность руной отпугивания демонов или мертвецов. Всё это станет доступно в Ваших приключениях, если Вы будете использовать данную книгу.

Новое умение – «Руны»

Новое умение может быть доступно всем персонажам, специализирующимся на магических силах или имеющих соответствующий расовый навык.

Чтобы наложить руну на предмет, персонаж должен обладать навыком, удовлетворяющим требованию в описании руны, а также обладать всеми необходимыми материалами.

Сразу после этого предмет получает новые волшебные свойства и готов к использованию.

Чтобы определить удалось ли мастеру нанести нужную руну, посчитайте вероятность по описанию, данному в таблице соответствующей руны.

Возможно зачаровывание сразу несколькими рунами, но тогда за каждую руну больше одной шанс наложения падает на 25%. Невозможно наложить руны на предмет с уже наложенными рунами. Для этого необходимо сначала снять все руны. Шанс снятия рун равен шансу наложения таких же рун мастером, который это снятие осуществляет.

Новые руны учатся у других мастеров (при этом цену этого обучения определяет ведущий) или при исследовании рун, которые встречаются в приключении.

Чтобы определить действие незнакомой руны, персонаж должен обладать навыком хотя бы не ниже, чем «требование руны к навыку» - 5. Если же персонаж хочет выучить такую руну сам (без учителя, - только по тому знаку, что есть перед ним), то должен обладать умением «руны» как минимум на 5 большим, чем указано в требованиях этой руны.

Например, для опознания руны Аэрус`ан, которая требует знания рун 10, нужно обладать навыком от пяти и выше, а для её изучения без посторонней помощи – от 15-ти и выше.

Бонус на умение «руны» равен: Инт/3 + Вос/3.

Обратная связь

Это первая версия дополнения и она нуждается в подробном тестировании и доработке. Если Вы знаете, как улучшить эту книгу, обязательно напишите нам.

Список Рун

[Руна древесной силы \(Гардус'Мал\)](#)
[Руна света \(Карах'Сан\)](#)
[Руна атаки \(Шр'Арак\)](#)
[Руна урона \(Инг'Зар\)](#)
[Руна убийцы \(Зуг'Шандр\)](#)
[Руна Святости \(Арзак'бел\)](#)
[Руна регенерации \(Пахрах'Зар\)](#)
[Руна пламени \(Фаерус'Ан\)](#)
[Руна разрушения \(Дизир'Магнус\)](#)
[Руна хаоса \(Эверантус\)](#)
[Руна огня \(Фаерун'Ан\)](#)
[Руна воздуха \(Аерус'Ан\)](#)
[Руна земли \(Граундус'Ан\)](#)
[Руна воды \(Ватерус'Ан\)](#)

[Руна сопротивления \(Рез'Кшас\)](#)
[Руна охотника \(Кратха'Мазар\)](#)
[Руна холода \(Френус'Гарнуд\)](#)
[Руна животных \(Аниман'Карус\)](#)
[Руна скорости \(Зир'Харах\)](#)
[Руна неготации \(Хариум'Жеса\)](#)
[Руна характеристик \(Сила, Здоровье, Удача ...\)](#)
[Великая руна Святости \(Арзак'бел Ин Гарион\)](#)
[Великая руна атаки \(Шр'Арак Ин Гарион\)](#)
[Великая руна урона \(Инг'Зар Ин Гарион\)](#)
[Великая руна регенерации \(Пахрах'Зар Ин Гарион\)](#)
[Руна энергий \(Эриус'Нахташ Визус\)](#)

Условные обозначения

Руны – величина умения

Сщ – существо, объект воздействия живое существо

Пред – предмет, объект воздействия неодушевленный предмет

Обл - область

Оруж – оружие, объект воздействия какое-либо оружие (меч, топор, лук)

Бр. – броня, доспехи.

Длительность – время, которое держится руна.

У – усталость

Ур – уровень

Вр.наложения - время наложения

Воо – вооружение, оружие или доспехи.

Компоненты

Кристалльная пыль	Огненный песок	Камень воды
Золотой песок	Живая вода	Камень воздуха
Святой предмет	Камень энергий	Камень земли
Камень Дарунога	Камень героев	Порошок жизни
Камень Торкара	Камень охотника	Коготь смерти
Обсидиановая крошка	Камень скорости	
Камень хаоса	Целебная пыль	
Камень холода	Камень огня	

Руна древесной силы (Гардус'Мал)

Требование	Руны 2	Мастер чертит на земле руны, которая ускоряет рост деревьев в данной области (область в радиусе, равном значению умения «руны» метров) или наделяет деревья волшебными свойствами (при умении выше 12). Относительное ускорение роста приблизительно = 50% за одно очко умения. Материал: порошок жизни.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 часа	
Область	Обл.	
Длительность	∞	

Руна света (Карах'Сан)

Требование	Руны 4	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ущерб по нежити на 3. Шанс наложения: +10% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: нет, только необходим солнечный день.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 час	
Область	Оруж.	
Длительность	∞	

Руна атаки (Шр'Арак)

Требование	Руны 5	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие атаку на 1. Шанс наложения: +10% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: кристалльная пыль
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Руна урона (Инг'Зар)

Требование	Руны 5	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ущерб на 1. (у двуручного +2) Шанс наложения: +10% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: кристалльная пыль
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Руна убийцы (Зуг'Шандр)

Требование	Руны 7	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ШКУ на 1. Шанс наложения: +10% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: обсидиановая крошка.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Руна Святости (Арзак'бел)

Требование	Руны 7	Мастер накладывает на любой предмет специальную руну, отпугивающую нежить. В радиусе 3-х метров от руны вся нежить проходит чек на Восприятие + Уровень Мертвеца – Уровень Рунного Мастера/к12. При успехе она не замечает находящихся под охраной существ. Материал: золотой песок
Стоимость	-	
Вр.наложения	10ПД	
Область	Пред	
Длительность	1 час	

Руна регенерации (Пахрах'Зар)

Требование	Руны 8	Мастер накладывает на существо специальную руну, повышающую скорость восстановления жизни, 1хит/5мин (12хит в час) или 1 кр.хит/час Материал: целебная пыль.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	20ПД	
Область	Сущ.	
Длительность	1 час	

Руна пламени (Фаерус'Ан)

Требование	Руны 8	Мастер чертит на земле руны, где сразу разгорается волшебный огонь, который держится 1 час. Материал: огненный песок.
Стоимость	-	
Вр.наложения	20ПД	
Область	Обл.	
Длительность	1 час	

Руна разрушения (Дизир'Магнус)

Требование	Руны 9	Мастер чертит на земле руны, которая разрушает здание (на которое наложено) при активации. Если здание большое, то рун надо много. Область действия одной руны = Умение метров/2. Также для моментального разрушения после команды необходимо время простоя руны более 6 месяцев (пронизывает здание своими связями и при команде детонирует). Если руна
Стоимость	1У	
Вр.наложения	10мин	
Область	Обл.	
Длительность	∞	

		поставлена недавно, то при её активизации начнётся медленное разрушение здания, которое может занять срок до 3-х месяцев (в зависимости от прочности); внешне это будет выглядеть как ускоренное обветшание; маги при должном умении могут разглядеть руну. При попытке снять руну может произойти детонация или активация (если не активирована), также возможно ускорение процесса. Шанс наложения: 30% база +5% за 1 умения. При неудаче 50% шанс детонации к20 повр. Материал: Коготь смерти.
--	--	---

Руна хаоса (Эверантус)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ШКУ +2, но и ШКП +2. Шанс наложения: 25% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается и мастеру наносится к20 повреждения. Материал: камень хаоса.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Руна огня (Фаерун'Ан)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на оружие специальные руны огня, добавляющие урон +2 огнём. Или зачаровывает область, при активации руны вспыхивает пламя продолжительностью 10минут и наносит всем находящимся в зоне урон огнём 5 в ход. Шанс наложения: 25% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень огня.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оружие,обл	
Длительность	∞	

Руна воздуха (Аерус'Ан)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на оружие специальные руны воздуха, повышающие атаку +2. Или зачаровывает область, на которой после наложения руны начинает дуть сильный ветер или наоборот абсолютное спокойствие. Шанс наложения: 25% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень воздуха.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оружие,обл	
Длительность	∞	

Руна земли (Граундус'Ан)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на доспехи специальные руны земли, повышающие броню на +1. Или зачаровывает область, на которой после наложения руны увеличивается скорость восстановления жизни (в три раза). Шанс наложения: 25% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень земли.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Бр,обл	
Длительность	∞	

Руна воды (Ватерус'Ан)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на вооружение специальные руны воды, повышающие защиту на +1. Или зачаровывает область, на которой после наложения руны быстрее восстанавливается усталость во время отдыха: 2У вместо 1У за 2 часа.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Воо,обл	

Длительность	∞	Шанс наложения: 25% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень воды.
--------------	---	---

Руна сопротивления (Рез'Кшас)

Требование	Руны10	Мастер накладывает на вооружение специальную руну, повышающую сопротивление одной из стихий на Уровень мастера единиц.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	1 час	
Область	Оруж.,Бр.	
Длительность	∞	Материал: камень стихии (для каждой свой).

Руна охотника (Кратха'Мазар)

Требование	Руны11	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие урон(+2) и атаку(+2) по определенному типу существ (гоблины, орки, люди, лизардмены...).
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2 час	
Область	Оруж.	
Длительность	∞	Шанс наложения: +10% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень охотника.

Руна холода (Френус'Гарнуд)

Требование	Руны12	Мастер накладывает на оружие специальные руны, делающие оружие - оружием холода. Оружие холода: При удачном попадании -1 ПД у противника (эффект суммируется, но за 1 ход максимум -1 ПД). Эффект держится 5ходов (то есть больше 5 ПД снять нельзя). Шанс наложения: +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень холода.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2 час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Руна животных (Аниман'Карус)

Требование	Руны12	Мастер чертит на земле руны, которая привлекает зверей из окружающих земель. Материал: живая вода.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	3 часа	
Область	Обл.	
Длительность	Умень- месяцев	

Руна скорости (Зир'Харах)

Требование	Руны13	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ПД персонажа на 1. Шанс наложения: 10% база +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень скорости.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2 час	
Область	Оруж.,Бр.	
Длительность	∞	

Руна неготации (Хариум'Жеса)

Требование	Руны15	Мастер чертит на земле руны, которая ослабляет энергетические потоки в этой области. Эффект от магии -4% за 1 умение (при 25 умения полная блокировка магии). Область = Умение метров. Материал: камень энергий.
Стоимость	5У	
Вр.наложения	5 часа	
Область	Обл.	
Длительность	∞	

Руна характеристик (Сила, Здоровье, Удача ...)

Требование	Руны15	Мастер накладывает на вооружение специальные руны, повышающие одну (на выбор рунного мастера) основную характеристику на 1. Шанс наложения: +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается. Материал: камень героев.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оруж.,Бр.	
Длительность	∞	

Великая руна Святости (Арзак'бел Ин Гарион)

Требование	Руны15	Мастер накладывает на стационарный предмет (Дверь, стену, пол) специальные руны, создающие непроходимый барьер для нежити радиусом <i>Умение Рун</i> метров. Можно разрушить действие, удалив освященный предмет из области. Шанс успеха: 5% за 1 умения Рун При неудаче, разрушение священного предмета и повреждения мастеру рун к20магией света со ШКУ=10-Удача(тип ущерба: тупые) Материал: святой предмет – остается на месте заклития
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2 часа	
Область	Пред,Обл	
Длительность	∞	

Великая руна атаки (Шр'Арак Ин Гарион)

Требование	Руны15	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие атаку на 3. Шанс наложения: +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается, и мастер получает 10У. Материал: 3×кристальная пыль, камень Дарунога.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Великая руна урона (Инг'Зар Ин Гарион)

Требование	Руны15	Мастер накладывает на оружие специальные руны, повышающие ущерб на 2. (у двуручного +4) Шанс наложения: +5% за 1 умения. При неудаче оружие разрушается, и мастер получает 10У. Материал: 3×кристальная пыль, камень Торкара.
Стоимость	2У	
Вр.наложения	2час	
Область	Оружие	
Длительность	∞	

Великая руна регенерации (Пахрах'Зар Ин Гарион)

Требование	Руны17	Мастер накладывает на существо специальную руну, повышающую скорость восстановления жизни, 1хит/1мин (60хит в час) или 1 кр.хит/20мин (3кр.хитов в час). За полное время действия (2часа) восстанавливает 120 хитов либо 6 кр. хитов. Материал: живая вода.
Стоимость	1У	
Вр.наложения	20ПД	
Область	Сущ.	
Длительность	2час	

Руна энергий (Эриус'Нахташ Визус)

Требование	Руны18	Мастер чертит на земле руну, которая усиливает энергетические потоки в этой области, прибавляя +2 ко всем магическим навыкам находящихся в области. В области может быть наложена только одна такая руна. Материал: камень энергий.
Стоимость	5У	
Вр.наложения	5час	
Область	Обл.	
Длительность	∞	

Сценарий для ролевой системы "Мир Великого Дракона".

Проклятый том. «Liber Amaar'gla Uri»

Атрилл 2011

Данный сценарий сложно назвать приключением в чистом виде. Здесь Вы не увидите героев или злодеев. Всё, что будет описано - лишь маленькое побочное приключение, которое может перерасти в нечто более внушительное.

Основной сюжет вертится вокруг странной книги, попадающей в руку героя.

Нашел ли он её в тайнике королевского мага? В заброшенной гробнице? Или она банально выпала из повозки странствующего торговца, не подозревающего о ценности находки? Всё это будете решать Вы, как ведущий, как тот клей, который дает возможность истории оживать и развиваться.

Что это за книга? Сложно сказать. Да я и сам не знаю. Обложка из темного металла. Металлические страницы. Изящные, но зловещие, завитки узора. Вычурный замочек. Откуда она? Кто её написал? Может, это придумаете Вы? Как думаете?

Одно я могу сказать точно: эта книга превратит читающего её героя в монстра. Она изменит стиль игры. Она нарушит Ваш баланс. Я предупредил.

По своему опыту могу сказать, что бывают такие моменты, когда игрок хочет резких перемен. Он скучает без эпик, ему надоедает играть крестьянином или вором. Игрок жаждет чего-то гораздо большего! Стать богом или демоном? И бесчинствовать, бесчинствовать! Линчевать! Убивать и упиваться кровью своих врагов. Книга даст ему такую возможность.

Не хотите чтобы это произошло? Тогда не используйте эту книгу.

Получение книги.

Лишь один из бесконечного множества вариантов. Эпичный, как и всё приключение в целом, не лишенный своей тёмной романтики.

Текущее положение звёзд, навечно скрытых под покрывалом облаков, сегодня позволяет человеку, не просто серому пустому топталелю сухих бесплодных земель, но тому, кого выбирает раз в миллион лет судьба, принести в мир новый порядок. Новую власть, способную правивших этим миром пасть на колени перед слугой пульсирующего чёрного солнца Спящих.

Песок режет слабую оболочку глаза, солёной змеей залезает в рот и ноздри, наполняет обувь, сушит холодную кожу. Ветер завывает, как легион голодных волков, чёрные силуэты давно безжизненных деревьев качаются в такт порывам ветра, напоминая руки мертвецов, жадно тянущихся к свободе.

Среди бесконечного, застывшего времени, среди иссохших троп, сбивающих самого искущённого странника, вспыхивает белый свет.

Вспышки появляются где неподалеку, периодически, с каждым разом всё ярче и ярче, пока после очередного подобного взрыва таинственного сияния, уже не приходится несколько секунд переживать абсолютную слепоту.

Когда сверкание достигает максимума, оно постепенно снова становится слабее с каждой из своих вспышек. Если игроки не обратят на это внимания, поджидая подвоха, то пусть будет так. Не каждому дано занять место на вершине неограниченной власти, тем более таким трусливым крысам, как эти. Если же они привлекут свои жалкие тела к источнику света, то будут иметь честь встретиться с великой книгой, порождённой самой вселенной, дарующей по непостижимым для смертных причинам шанс получить шанс. О, многие могут счесть избранника недостойным даже этого, но что понимают они в своей чрезмерной мудрости?

Перед полуслепыми глазами наших человечков предстаёт каменный пьедестал Хозяина. Его было видно ещё издали, но во всей красе он познаётся только вблизи. Пьедестал шестигранный, исписанный кругами, выдолбленными в поверхности камня, ломанными линиями, завитками хищных рун и таинственных символов. Внизу к пьедесталу ведут окружающие его кругом три ступени. В центре пьедестала, оплетённая паутиной линий, выведенных на глади камня, покоится большая металлическая книга. Она раскрыта, темный металл отликает каким-то непередаваемым оттенком, кончики блестят в тусклом свете ночного светила. Большими корявыми буквами в книге записаны тайны отражённой темноты, которой является центр воронки мироздания.

Язык с трудом узнаваем, буквы сами перемещаются и изменяют слова, читать книгу издали практически невозможно.

Когда нога героя касается холодной глади верхней ступени, рисунок впадает в безумие, вспыхивает зелёным свечением, символы наливаются сиянием, над пьедесталом, параллельно поверхности, возникают плоские зелёные знаки, перемещающиеся по спиральям, складывающиеся на доли секунды в новые символы, а затем рассыпающиеся на несколько других, медленно и невозмутимо текущих к противоположному краю над поверхностью камня. Через некоторое время прямо над книгой складывается из возникшего голубого тумана светящееся слово: «Clu'uri Rassa».

Древнее слово приветствия, ключ от двери, которую не дано открыть, тайная тропа к царству над вещами, о которых никто не подозревал. Если уста избранника скажут слово, Великая Прялка судьбы примет это за согласие взять в руку предназначение, принять тоскливую флейту обречённого на вымирание мира, который любят оскорблять идиотским словом «Тангор» (или любым другим человеческим названием человеческого мира).

Тяжёлая, навалившаяся на всё существо сила, заставляет остальных членов партии пасть на землю. На камне свивается из зелёного тумана кубок и кинжал. Рисунок, окружающий его, вспыхивает с утроенной силой. Над головой знаменосца новой силы танцуют в спиральях эфира духи, оглушая пространства своих миров немими для ушей смертного воплями.

В голове слышен мужской низкий голос, лишённый эмоций: «Легион ждёт, легион жаждет подчиниться приказу. Но сначала завет скрепляется личной кровью. Это не столько больно, сколько страшно. И совершенно

мелкая плата по сравнению с пониманием вещей, прячущихся за видимой формой».

Если чаша вкусит тёплой влаги, договор с Чёрным Солнцем будет подписан. Легион демонов предстанет перед алтарём на несколько сот метров вокруг пьедестала. Демоны низко склонились, они посвящают себя новому властелину. Пусть неопытному, но опыт приходит со временем и не является главным в нашем мире.

Демоны клянутся в верности, книга мягко закрывается, рисунки гаснут. Вспыхивает зелёное пламя, на теле героя остаются следы. Чёрные глаза новой печали.

У героя отныне появляется особенность: цвет радужной оболочки глаз сменяется на чёрный. Ведущий должен дать по требованию игрока примерное описание характера, некоторых желаний, силы воли и храбрости любого существа, на которое взглянет его герой. Если герой назовёт слово, но не решится наполнить чашу, то будет убит (об этом его предварительно предупредит голос в голове).

Ловушки

Читать книгу так просто герой не сможет. О, нет! Каждая страница будет испытанием для него!

Всего наша книга состоит из пяти десятков страниц. Это 25 листов.

Так как она состоит из металла практически полностью, то весит наше добро никак не меньше 20 фунтов.

Книга не может пострадать в огне, в алхимической кислоте или даже быть банально поцарапана. Единственный способ избавиться от неё: выбросить. Но и это будет сделать не просто: попав в руки героя однажды, она начинает оказывать влияние на его разум. Герою необходимо пройти чек Вол/20, чтобы он мог выкинуть её, попытаться причинить вред или передать в руки другому персонажу. И даже в этом случае герой может вскором времени, если на то Ваша воля, обнаружить её вновь в своём походном рюкзаке.

Он может просыпаться с нею в обнимку или замечать по утрам на своём столе в раскрытом состоянии. Книга может сожрать, испотрошить, остальные документы в его библиотеке. Съесть кошку и любимую собачку. Делайте что хотите. Заставьте читать её героя грубыми способами или коварством. В ходу любые методы!

Мы будем вести своё повествование согласно страницам книги. Одна за другой они будут превращать героя в порождение тьмы, повелевающее легионами демонов и нежити. Но всё начинается с малого. В нашем случае с того, чтобы эту книгу открыть. Это не так то просто. Имеется внутренний замок со сложностью 12 (можете изменить это в большую или меньшую сторону). Открыть его можно только при помощи взлома или какого-либо отпирającego заклинания.

Ловушки, которые имеются на книге:

1. Под корешком имеется сосуд с довольно сильным клеем. Если книгу берет в руки посторонний человек, то сосуд лопаётся и клей просачивается между страницами, склеивая их намертво. Он застывает практически мгновенно и растворяется только специально изготовленным составом, создать который может алхимик с навыком 10 или выше.

2. Взявший в руки книгу человек может буквально исчезнуть: раствориться на 24 часа. Опять таки не действует на хозяина книги. Можно обернуть книгу тканью - тогда ловушка не работает.

3. Книга может создавать несколько (до десяти) иллюзорных копий в разных местах помещения, если какой-либо вор будет пытаться её выкрасть. Ну, Вы также знаете что она весит достаточно много.

Описание страниц книги

Страницы 1-2.

На первой странице - руна смерти. Взглянувший на неё должен прокинуть чек к20 на свой уровень. В случае провала - персонаж умирает. Руна деактивируется после срабатывания только на 24 часа, но не убивает дважды одного и того же героя.

Этот эпизод даст сразу понять что в руки попало нечто действительно серьёзное и опасное.

Сразу могу предсказать, что находчивый герой будет бегать за врагами с раскрытой первой страницей. Книга в какой-то степени разумна и будет убирать эту руну, если использовать её не по назначению.

Однако, переживать не стоит - на второй странице описано зелье воскрешения. Довольно простое в приготовлении и не содержащее экзотических ингредиентов, кроме как личинок мух, т.е. опарышей. Но не думаю что мертвый герой будет особенно сопротивляться.

Увы, зелье может подействовать на каждого героя лишь однажды. И он не должен иметь увечий, несовместимых с жизнью. В противном случае зелье создаст живого мертвеца. Он не подчиняется создателю зелья, а играть за такое вряд ли будет интересно игроку. Так что дальше этот сюжет мы расписывать не будем.

При воскрешении посредством этого зелья погибший персонаж теряет 1 уровень.

Страницы 3-4

На этих страницах новая ловушка: острая скоба, наподобие миниатюрного капкана, выскакивает из книги и, при провале чека Воспр/20, отсекает пальцы читающего.

Однако, переживать не стоит: тут же описываются базовые понятия магии жизни и воды. Строки и узоры меняются прямо в книге: заклинания следуют одно за другим. Персонаж, знающий магию жизни или воды на уровне умения, как минимум, 5, воспользовавшись информацией, может восстановить потерянные конечности или излечить смертельные раны.

Фактически, он получает продвинутое заклинание исцеления, совмещающее в себе эффект регенерации.

При этом целитель получает 2 пункта усталости и теряет половину собственных хитов. На прочтение заклинания нужно потратить 10 минут.

Запишите герою новый навык. "Магия пустоты" или "магия хаоса". Можете называть как угодно. Он будет нужен для использования заклинаний этой книги.

Страницы 5-6

Описаны базовые понятия алхимии. Очень кратко приводятся рецепты приготовления двух простейших зелий на Ваш выбор. Так же описывается сильнодействующий яд, способный проникать через поры кожи. Он заставляет тело коснувшегося мази буквально за пару дней разложиться заживо. Субстанция, получаемая из человека таким образом, может быть добавлена к зелью на второй странице. Если это сделано, то микстура способна воскресить даже изувеченного героя, регенерировав его тело. Этот вариант, в отличие от предыдущего, действует неограниченное количество раз, однако 1 уровень теряется в любом случае.

В конце страницы приводится список ингредиентов, которые потребуются к следующему прочтению книги. Достать их довольно просто. Это чуть ли не обычные корнеплоды, которые выращиваются в местных краях и немного золы с костной мукой + можете добавить от себя каких нибудь толченых камней вроде малахита.

Строки в конце книги предупреждают что найти эти ингредиенты нужно в течение трех или четырех дней.

После прочтения повысьте навык алхимии героя на 2 пункта (если он не на максимуме).

Дело в том, что данные страницы как раз таки отравлены описанным ядом. Если герой ничего не предпримет (а сделать он это не в состоянии), то сгниёт за трое суток.

Страницы 7-8

Здесь приводится состав и метод приготовления противоядия, ингредиенты к которому уже по идее собраны. Так что особо переживать не стоит.

Помимо этого, на страницах приводятся заклинания для призыва и подчинения младших демонов, ночного видения и создания особой области тьмы, которая способна изменять попавших в неё существ: их внешность и характеристики.

Сумма очков характеристик до и после должна оставаться постоянной. Каждую характеристику можно изменить максимум на 1 за каждые 5 пунктов магии пустоты. Это изменение должно быть отсчитано от базовых, то есть первоначальных значений характеристик, а не измененных, например, при помощи еще одного подобного заклинания.

Например, маг с навыком 10 может понизить харизму цели с 5 до 3 (два пункта), зато повысить силу на 1 и ловкость на 1.

Если Вы считаете, что герой больше не желает читать эту книгу, то описание противоядия нужно привести ПОСЛЕ этих заклинаний.

Описание младших демонов и "тьмы":

Тьма	
Уровень	12
Интеллект	3
Восприятие	2
ПД	3
Хиты	0
Критические хиты	0
Защита	0
Броня	0
Опыт	2000

Внешне выглядит как громадное пятно тьмы. В помещении накрывает пол и стены, гасит светильники. Если живое существо попадает внутрь пятна, оно наползает на него и изменяет часто невообразимым образом.

Силириус	
Уровень	1+У
Интеллект	8
Восприятие	2
ПД	8
Хиты	20
Критические хиты	5
Защита	4
Броня	1
Опыт	1500

Мохнатый паук с невероятно длинными и тонкими лапками. Способен телепортироваться с места на место. Использует умение «скрытность» с навыком 15. Не способен атаковать. Его присутствие ближе, чем уровень Силириуса метров около враждебной партии снижает удачу её членов до 1, а все их промахи автоматически становятся критическими.

Сонорус		
Уровень	3	Типы атак
Интеллект	7	Оглушение
Восприятие	2	Атака
		—

ПД	8	ПД атаки	4
Хиты	0	ШКУ	—
Критические хиты	0	ШКП	—
Защита	0	Дальность	10
Броня	0	Ущерб закл.	
Опыт	450	Тип ущерба	—

Сконденсированная звуковая волна. Издаёт футуристические звуки и пародирует пение птиц. Оглушает громким громом если игрок удачно выкидывает чек восприятие/к10, может издавать шумы присутствия людей или огромных монстров, вводя человека в заблуждение.

Pargus molidus	
Уровень	1+У
Интеллект	7
Восприятие	8
ПД	12
Хиты	80
Критические хиты	40
Защита	5+У
Броня	У/2
Опыт	1700

Пасть	
Атака	5+У
ПД атаки	6
ШКУ	5+У
ШКП	2
Дальность	1
Ущерб	к6+У
Тип ущерба	Нож.

Лапа	
Атака	10+у
ПД атаки	4
ШКУ	3+У
ШКП	1
Дальность	1
Ущерб	к8+У
Тип ущерба	Нож.

В какой-то степени похож на черного леопарда, или, точнее: на его живую и объемную тень со светящимися точками глаз. Но погладить все равно можно.

Где У - величина нового магического навыка.

Призыв каждого из этих демонов занимает 2 хода. Не требует материалов, кроме жестов и слов. Поддержка средняя.

Маг может управлять призванным существом по собственному усмотрению.

Заклинание контроля аналогично заклинанию призыва, но занимает один ход вместо двух.

Контролируемого демона можно отозвать обратно, сконцентрировавшись на таковом желании.

В конце страницы подпись:

Для того, чтобы ты мог хорошо потренироваться в управлении демонами и не тратить время на их призыв, каждую полночь тебе будет являться один из представителей для твоего обучения. В скором времени, когда ты перестанешь нуждаться в познании их природы, ты будешь заниматься этим делом сам. А пока тебе будет дан указатель. Следуй ему и найди мастера. Возьми у него всё необходимое.

Герой теперь будет постоянно видеть белое пятно, указывающее ему направление. Оно всегда расположено строго с определенной стороны и видимо как на улице так и в помещении.

Пятно будет присутствовать даже во сне.

Каждую полночь к персонажу призывается демон различного рода на выбор ведущего. Бестиарий приведен в приложении. Закончится это тогда, когда "соискатель познает их природу", т.е. когда это банально всем надоест. За убийство призванных существ в данном случае не стоит давать опыта.

Страницы 9-10

Описываются продвинутое знания по магии и алхимии. Повысьте герою любые два магических или алхимических навыка (если они не на максимуме). Повысьте на 2 навык магии пустоты.

Дальнейшие страницы невозможно читать: буквы сплетаются друг с другом, путаются, складываются в совершенно лишённые смысла слова. Только со способностью "истинного зрения" можно продолжать изучение текста.

Истинное зрение также дает возможность видеть в темноте, замечать невидимые объекты, замечать ауру магических предметов или лиц, имеющих способности к волшебству.

Это заклинание учится в магии описанного выше мастера: туманное пятнышко приводит героя к кургану, в котором погребен древний мудрец. Вы можете разместить его где пожелаете, сопроводив другими приключениями, а можете не делать этого. Ориентрируйтесь на настроение игроков и, естественно, на Ваше собственное.

В кургане могут быть сокровища, а может и вовсе не быть ничего ценного.

Внутри больших берцовых костей (о чем свидетельствует пятнышко) находятся свитки с заклинанием видения.

Если герой не горит желанием читать книгу дальше, его тело может постепенно начать проходить через ряд физических изменений таких как: маленькие шипики на локтях и спине, увеличение физической силы и остроты чувств.

В тексте книги может быть сказано что останавливать этим изменения маг будет учиться на дальнейших страницах.

Страница 11-12

Рассказывается метод выращивания двух полезных в повседневной деятельности существ, похожих в чем-то на насекомых.

Они очень проворны, обладают крепким панцирем, способны совершать прыжки на довольно большие расстояния.

Жучкам нужно проводить не менее половины суток на теле хозяина. По размерам они примерно с человеческую кисть или чуть более и могут быть легко спрятаны под просторной одерждой вроде балахона.

Жучками можно управлять как частью своего собственного тела, видеть их, жучинами, глазками. Они довольно проворны, умны, ловки и всячески полезны в хозяйстве. Абсолютно преданы хозяину и будут защищать его (если находятся на теле), подставляясь под удары. Игромеханически это будет выражаться в том, что хиты будут сниматься сначала с них, а уж потом - с самого героя.

Клещ-фамильяр

Уровень 5

Интеллект 6

Восприятие 5

ПД 12

Хиты 20

Критические хиты 10

Защита 5

Броня 2

Опыт 100

Выращивать славных жучков нужно в резервуаре с мертвечинкой. Сойдет любая.

Страница 13-14

Описывается заклинание, которое создает насекомое-многоножку (внутри пищевода мага). Её необходимо выпустить, чтобы она проникла в другого человека (тоже через ротовую полость), после чего последний будет выполнять любые приказы заклинателя. Уровень пациента должен быть ниже уровня мага.

Страница 15-16

Описаны заклинания, которые способны остановить процесс изменения тела персонажа. Однако происходящие модификации как таковые исключительно полезны: они повысят выносливость персонажа и его приспособляемость.

После окончательной модификации (примерно к странице 30):

Герой может ползать по стенам, его острые когти смазаны ядом. Он имунен к всякому роду отравлениям, броня повышается на 3. По желанию - кожные крылья, регенерация через пожирание плоти павших врагов, прыжок занимает только 1 ПД вместо трёх. Паралитический хвост с жалом тоже прилагается по желанию. Разумеется, это не предел. Внешность и параметры берите на свой вкус и предпочтения играющего.

Также описаны заклинания для лишения себя силы, данной книгой, отвязывания от пут, которые не дают герою от неё избавиться. Таким образом на этом этапе дальнейшее изучение можно прекратить и от всех её "подарков" можно отказаться.

Страница 17-18

Требуется уровень персонажа не ниже восьмого чтобы продолжить чтение. В противном случае будет понято лишь предупреждение об опасности, а дальнейший текст окажется нечитабелен.

На этих двух страницах описаны способы предотвращения процесса старения. Говорится что за продолжительность жизни отвечает некоторый "сок", что имеется в живом теле (особенно в развивающемся, млодом). Для этого используются уже описанные ранее милые насекомые-фамильяры. Требуется обездвижить представителя схожей с персонажем расы. Затем полезные друзья выпивают жизнь из пациента и наполняют свежим "соком" тело хозяина.

Маг молодеет (но не становится моложе 20-ти лет), его жизнь продлевается на столько лет, сколько их оставалось у выпитого персонажа.

Страница 19-20

Маг способен выпускать из своей спины нематериальные, полупрозрачные черные щупальца, поглощающие магию. За каждый ПД, который тратит любой другой маг в области этого заклинания, он теряет один хит, в то время как сам герой получает 1 хит.

Поглощение магии

ПД: 8
Поддержка: слабая
Расстояние: УР/2
Компонент: СЖ

Страница 21-22

Требуется уровень навыка 9

Говорится как перед самой смертью (критические хиты не выше 5) можно переселить душу в червя, клеща-фамильяра, птицу, волка или другое невысокоразвитое существо, чтобы остаться таки в живых.

Также описываются методы изготовления филактериев, которые могут послужить сосудом для души, если нет чего-то более подходящего.

Страница 23-24

Описывается, что теперь тело соискателя после смерти будет постепенно восстанавливаться и ждать возвращения души. Этого не случается, если герой умирает от старости.

Также приводится заклинание, которое позволяет герою вернуть любую душу (в том числе и собственную) обратно в тело, если оно не было повреждено. Компонентов у заклинания нет.

Начиная с этого момента, растения, при попытке героя к ним прикоснуться, будут извиваться и всячески избегать контакта. При прикосновении они увядают и сохнут на глазах.

Животные ведут себя аналогичным образом, но, в отличие от растений, не переживают никакой мгновенной смерти.

Страница 25-26

Требуется уровень навыка 10

В темное время суток маг может превратиться в практически нематериальную крылатую бестию. Она иммунна к физическому урону, но от магии получает удвоенный ущерб.

Характеристики мага меняются следующим образом:

Сила - 2
Ловкость + 5
Восприятие + 7
Здоровье - 1
Интеллект + 0
Харизма - 1
Воля + 0
Удача + 0
ПД + 5

В данном состоянии маг не способен влиять на физические объекты, но может читать заклинания без материальных компонентов.

На трансформацию уходит 5 раундов.

В форме бестии маг может перемещаться со скоростью 50 миль в час, не испытывая усталости.

Страница 27-28

Заклинатель вызывает в области туман. Каждый ход одно из враждебных существ внутри него должно прокинуть чек к20 на свой уровень. Если чек был неудачный и существо меньше в уровне чем маг, то оно исчезает без следа.

Куда пропадает существо сложно сказать. Возможно, оно оказывается пожранным порождением тьмы, обитающем в тумане. Возможно, попадает в чуждое нашему сознанию измерение. Возможно, живым существом является сам туман. Даже книга дает ответы на этот вопрос, извините за калабрур, черезчур "туманные".

Страница 29-30

Требуется уровень навыка 11

Помните демона, представляющее собою лишь пятно тьмы? Персонаж получает способность самому превращаться в подобное существо. На прочтение заклинания уходит 10 минут. На трансформацию (как в пятно так и обратно в гуманоидную форму) - 10 ходов.

Страница 31-32

Удары, наносимые героем, в 10 раз сложнее восстанавливать, чем обычно. Т.е. для восстановления 10 хитов нужно затратить столько же времени и сил, сколько потребуется для сотни.

Страница 33-34

Требуется уровень навыка 12

Тень смерти. Заклинатель вызывает существо, похожее на духа, сражающееся на его стороне.

За каждые 5 критических хитов, которые потерял маг, тень становится всё свирепее, увеличивается в размерах и, игромеханически, получает:

+5 к атаке

+к4 к кщербу

+10 хитов

-1 к защите

+3 ПД

Атака: 3 ПД

Заклинание продолжает действовать даже если маг теряет сознание.

Страница 35-36

Требуется уровень навыка 13

Персонаж может "войти" в любое живое существо и оставаться внутри. Насчет закона сохранения массы не беспокойтесь — это же магия.

Каждый ход оба из них (персонаж игрока и существо) теряют по одному пункту жизни.

По желанию игрок может прокинуть встречный к4 чек на волю. Если он делает это и побеждает, то получает контроль над телом существа.

Страница 37-38

Требуется уровень навыка 14

За каждую смерть любого живого существа в радиусе "магии пустоты" ярдов герой получает количество хитов, численно равное его, существа, уровню. Это не заклинание, а постоянно действующая способность.

Также герой получает заклинание, которое превращает все трупы вокруг в единую беспорменную ползающую кашу. Она умеет производить все магические (заклинания магов) или природные (кислотное дыхание у виверн) эффекты, которыми обладали умершие существа.

Хиты монстра равны суммарному кровню умерших существ.

Удар

Атака: 20

Крит.: 8

Урон: к12

Страница 39-40

Требуется уровень навыка 15

На этих страницах можно прочитать заклинание для открытия портала в другой мир. Для активации требуется большое количество пролитой свежей крови в радиусе не менее двух миль. Рекомендуется какая-нибудь локальная война. Через портал не может пройти живое существо - буквально через несколько минут оно будет пожрано демоном Хоронзоном. Рекомендуется путешествовать в облике тени (страница 29-30).

Страница 41-42

Маг может "погасить" на сутки солнце, погрузив местность, радиусом до двадцати миль, во тьму.

В темное время суток поддержка призванных демонов падает до слабой, а также разрешается призывать их в таком количестве, сколько пунктов умения "магии пустоты" есть у героя.

Страница 43-44

Требуется уровень навыка 16

Персонаж учится управлять временем, но, кажется, от порочной природы уже никуда не деться: любое действие требует все больше крови.

Герой может совершать действия, тратя, вместо ПД, свои критические хиты. Нельзя получить дополнительных ПД в ход больше, чем количество нормальных ПД героя.

Критические хиты снимаются сразу после того, как действие будет завершено.

Страница 45-46

Требуется уровень навыка 17

Заклинание: броня тьмы.

Объект: маг.

Стоимость: нет.

Поддержка: слабая.

Компонент: СЖ.

Радиус: уровень навыка.

Героя окружает темный ореол, высасывающий жизнь из всех, кто пытается причинить хозяину вред. За каждое очко жизни, снятое с мага, нанесший повреждения объект также теряет 1 хит.

Страница 47-48

Требуется уровень навыка 18

Герой может мгновенно отменить любое заклинание, которое только что закончил читать маг в радиусе 20 ярдов. При этом он (герой) теряет столько хитов, сколько ПД было затрачено на чтение того заклинания.

Страница 49-50

Требуется уровень навыка 19

Заклинание "завершения великого дела".

На прочтение этого заклинания уходит одна неделя бдений.

Оно позволяет герою навсегда приобрести следующие свойства:

1. количество призываемых демонов в день становится неограниченным
2. нет максимального ограничения на число подконтрольных существ
3. персонаж способен управлять погодой

Однако, не описываются некоторые побочные эффекты.

В их число входит превращение героя в подобие гигантского червя, так сказать, в демоническую матку. По желанию она может врасти в землю, пустить щупальцы-отростки по всей планете, порождать тысячи отвратительных созданий ежедневно, которые ей будут подчиняться. Завоевать мир, возможно. Матка тоже способна путешествовать между мирами.

Если будет желание, можно начать играть в варгейм с использованием карты мира.

Удачной игры!

«Туман»

Короткий Сценарий по системе Мир Великого Дракона
Автор – Пономарев Л.В. Aka Atrill

«Туман» - короткий МВД сценарий на двоих-четверых игроков. Уровень персонажей: около шестого, но меняется в любую сторону, если редактировать бестиарий. Герои останавливаются в городке «Дакрос» и становятся свидетелями мистерий, проводящихся на его территории. Герои вмешиваются в нечестивый ритуал, разгадывают причину проклятья городка, спасают его или погружают во мрак.



Подготовка

Вы должны знать основные правила, иметь руководство игрока и ведущего. Описания монстров приведены в приложении к приключению. Заранее ознакомьтесь со сценарными персонажами для более естественной игры. Распечатайте этот сценарий, карты и приложения к нему. Выделенные цветом строки – то, что вы должны читать громко и отчётливо, так как это то, что должны слышать ведомые вами игроки. Не следуйте железной букве сценария – меняйте баланс в ту или другую сторону.

Атрилл. 2002г.

Это был мой первый сценарий, писанный в девятом классе, так что строко не судите.

Атрилл. 2011г.

Приключение

Фон

Нечестивый культ

Ещё до отстройки городка «Дакрос» на холме в двух часах езды верхом от него собирались на шабаш ведьмы и колдуны. Они возносили к своим языческим божествам молитвы и дары, отстраивали каменные сооружения магического назначения, в которых совершали свои таинства. Так дела обстояли несколько столетий.

Но шло время, расы великого дракона развивались, искали новые места обитания, как следствие – новые беды на голову. Пятьдесят лет назад (то есть – до начала приключения) на расстоянии нескольких вёрст от холма объявились поселенцы. В основном люди и гномы. Первые платили гномам и предоставляли материалы для строительства, вторые же, естественно, этим строительством как раз и занимались.

Окружающая местность носила характер полухолмистый и плотно засаженный лиственными лесками, камень приходилось вести задорого и издалека. Кошельки у людей пустели, так что они начали задумываться про альтернативные источники строительного материала. Тогда-то один знатный дворянин отправил отряд, дабы разогнать язычников с их места сборища, а храмы разобрать на блоки для отстройки жилищ. Камень был довольно странен видом, но в целом ничего особенного: вроде обыкновенного базальта, но с маленькими голубыми крапинами, особенно здорово переливающимися при лунном свете.

Вот и разогнали на свою беду. Колдуны и ведьмы же, не решили отстраивать всё заново – снова, ведь, разгонят, поэтому сами переселились в город, чтобы жить поблизости своих священных храмов, пусть и в разобранном состоянии. Базальт до сих пор сохранил в себе магические свойства.

В подвале замка (в той части, где прятали при осадах мирных жителей) они решили далее проводить ритуалы и посвящения, надеясь, что их не станут искать «у себя под носом».

В конце концов, настал их главный праздник – день падающих звёзд. Ночью по прошествии этого дня нужно было принести в жертву их богам младенца, родившегося в определённый час суток. Одним из таких оказалась маленькая дочь, которую преждевременно родила в замке Сильвия Лоренгайт – графиня, остановившаяся на неделю в гостях у местного дворянина, очень влиятельного человека.

Один из стражников, охранявший комнату матери с дочкой, был подкуплен. Он вторгся в спальню Сильвии, убил её, а сам попытался вылезти через окно при помощи верёвки с кошкой, а затем незаметно проникнуть в подземелья этого замка через потайной проход. Но ему не повезло – крюк соскочил, он упал и сломал себе шею.

Девочка осталась жива и громко закричала. Её нашли возле трупа стражника.

Гнев божества

Боги разгневались на своих подопечных за столь пренебрежительное отношение к своей натуре. Дабы проучить людей, последние, как и обещалось в заветах, ниспослали проклятье на храмы и жилища язычников. Проблема только оказалась в том, что святилища разграбили на отстройку города...

С каждым часом становилось всё хуже – собаки умирали от удушья, у стариков останавливалось сердце. В колодцах протухла вода, в небесах крутились стаи воронов, чувствуя скорое пиршество. Через несколько дней, улицы «Дакроса» заволок грозный синий туман. Сквозь него уже не пробивались солнечные лучи: лишь карканье свысока и неестественное завывание из-за стен города.

Вдобавок у графини был муж, который прислал гонца с вопросом – «Куда запропастилась его жена, находящаяся в положении?». Ему дали ответ, что родила она преждевременно и, мол, умерла при родах. Но слух об убийстве уже разошёлся по округе. Граф тогда попросил доставить ему дочь и тело жены, но дворянин Монтеар Кроулисс в таких

обстоятельствах во всём уже сознался сам и предпринял тщетные попытки раскрыть похитителей.

От череды неудач дворянин сильно пал духом, его последней надеждой стали приехавшие в городок герои, вызвавшие переполох, как только объявились здесь.

Краткое изложение приключения

Герои принимаются за развязывание этого гордиева узла. Расследуют дело, рассматривают окрестности, ввязываются во всяческие интриги, сражаются с расплодившейся нечистью и глупят, конечно же. Вскоре оказывается, что снять проклятие с города можно либо выкинув все камни из города, что невозможно, так как придётся сравнять с землёй половину «Дакроса», либо завершив всё-таки прерванный ритуал. По ходу дела им раскрывается истинная предыстория в виде ключей и пьяных рассказов в забегах. Через несколько дней явится сам граф за дочкой и вывезет её. А затем в город ворвутся полчища тварей, перед которыми не устоит ни одна живая душа.

Описание городка

Улицы «Дакрос молидуса»

В воздухе и днём и ночью стоит затхлый синий туман, который непрестанно клубится и принимает самые причудливые формы... Видимость сильно затруднена, над головой изредка покаркивают вороны, которых не видать сквозь синюю пелену. В этом проклятом месте день смешался с ночью, а ночь с днём. На самом пределе видимости всё время мелькают тёмные силуэты... Людей в городе не видать вообще.

Герои возьмутся бродить по улицам города, рассматривая окрестности. Немногие люди, которые встретятся игрокам, поспешно уносят ноги. Ставни домов плотно прикрыты. Если герои стучатся в дом кого-либо, то им изнутри говорят, что никого нет дома. Если все же они войдут в гости к одному, то жители отошлют навестить дворянина, так как тот отчаялся и уже ищет хоть кого-нибудь, кто поможет с павшим на городок проклятьем. По дороге игроки часто видят одинокие светящиеся блоки базальта в кладке домов. При ближайшем рассмотрении окажется, что светятся не они сами, а только голубые крапинки, рассыпанные по поверхности некоторых камней (и внутри них, конечно же).

Каждые полчаса кидайте чек У/10, при провале которого на героев нападает одно из созданий тьмы. Тогда кидайте шестигранник, если выпало: 1 – ходячий мертвец, 2 – тень, 3 – адский пёс, 4 – Суккубус, 5 – Прокнис (Подобие мокрицы – осьминога), 6 – несколько оживших гаргулий.

Рынок

Жители покупают пищу в основном на площади рядом с центром города. Сейчас рынок оцепили кольцом шестеро стражников (все параметры смотри в приложении «локальный бестиарий»), из-за того, что по улицам иногда бродит разная нечисть. На рынке просиживают штаны, озираясь по сторонам лишь трое купцов. Торег Варнис – продавец разной пищи (по 2 серебряника за порцию), Пирт Варнис – его сын, служащий носильщиком товаров и Горальд Макграй, продающий одежду, сапоги и кожаную броню. В последние дни дела идут всё хуже и хуже. В город перестали возить продовольствие, так что торговцы пооткрывали собственные погреба и продают пищу по удвоенной цене. Сына Тореге – Пирта можно уговорить, сыграв на его жалости, чтобы он вынес героям запас пищи на трое суток.

Лавка мага

На двери в маленькую круглую башенку висит табличка – «Магические услуги Гедрина», но дверь вовнутрь заколочена двумя досками и стянута цепью. Окон или других входов в лавку нет. Это здание довольно ново и не содержит ни одного подозрительного куска камня.

Гедрин уехал, как только почувствовал присутствие злой давящей силы. Он собрал все пожитки и переехал в окрестности города, где до сих пор живёт со своим коллегой – колдуном Фангурсом. Люди винят его в организации похищения дочери графини и насыле порчи на городок. Внутри башни на игроков нападет поселившийся тут чёрный паук.

Башня внутри затянута липкой непроходимой паутиной. За исключением одиноко стоящего стола, она совершенно пуста. Напротив вас вделана в стену ржавая металлическая лестница, ведущая на крышу лавки.

Рубить паутину довольно трудно – оружие само липнет к ней. Лучше будет, если её выжечь факелом или пробраться, бросив чек ловкость/8. Ни в столе, ни в шкафу ничего нет, кроме огромной кучи каких-то деревянных стрелочек. Лестница ржавая и легко ломается при провале чека у/10 с пенальти 2, но при успешном чеке ловкость/10, герой не падает, а успевает переставить ногу на другую перекладину, которая тоже может обломаться. На крыше выложена карта звёздного неба из кристаллов кремня и янтаря.

Трактир

В трактире собрались все те, кто боятся сидеть дома одни. Сидячих мест в нём нет совершенно, но все равно очень многие решили, что стоять всё-таки лучше, чем платить большие деньги за гостиницу или сидеть одному дома. Купцов тут тоже нет, так как они либо уехали, либо отсиживаются в дорогой гостинице под охраной профессионалов. В трактире игроков обкрадёт хоббит Мекаиль, которого можно заметить, если кинуть успешный чек восприятие/8. Трактирщик Парье продаёт пищу по цене 3 серебряника за тарелку риса и 2 - за глиняную кружку мерзкого пива. Оправдывается тем, что продовольствие больше никто не везёт, а на рынке оно слишком дорого. В трактире очень душно, люди постоянно шумят, часто возникают драки.

Пройдя по короткому коридору и миновав четверых спорящих стражников, вы оказались в невероятно шумном, переполненном посетителями трактире. Люди тут не распевают песни, а лишь спорят между собой. Нет тут не только сидячих мест, но и просто пройти чрезвычайно трудно. Воздух тут настолько душен, что с непривычки можно упасть в обморок. В дальнем углу трактира за стойкой препирается с шайкой трезвых гномов полноватый трактирщик.

Гостиница «Золотой Шмель»

Гостиница – очень старое и большое здание. Она имеет три этажа и насчитывает около пятидесяти комнат. Рядом с ней пристроена конюшня, в которой пристроилось четверо лошадей. Их стережёт женщина конюх Афира, люди и неё частенько не так посматривают, так как считают, что за конями должен ухаживать мужчина.

Хозяева гостиницы Марта и Вангер Роктенн продают комнаты за большие деньги, так как она вся переполнена дрожащими от страха жителями. Есть только одна паршивая комната по 10 серебряников за ночь, или место на конюшне за пять медяков. Но в ней нужно выполнить чек на здоровье/6, чтобы хорошо выспаться, иначе. После посещения конюшни у героев падает на 1 харизма из-за отталкивающего запаха.

В каждом коридоре гостиницы стоит стражник, следящий чтобы по комнатам не шлялись посторонние. В подвале гостиницы можно найти двадцатидневный запас продуктов – колбасы, вяленой рыбы, сушёных яблок и много чего другого. Общим весом в пятьдесят кило (в сценарии используются килограммы вместо фунтов и метры, вместо ярдов). Дверь в погреб имеет пенальти 7.

На самом верхнем этаже расположилась спальня хозяев, ключи от неё находятся у Марты Роктенн, но при желании можно отвлечь внимание охранника, пока какой-нибудь

вор из партии не попытается взломать сложный гномий замок. Замок имеет пенальти в 8 и попытка на его вскрытие занимает пять минут.

В комнате хозяев стены увешаны шикарными яркими коврами, на стенах красуются великолепные картины, обрамлённые в серебряные рамы, в углу возле большой кровати стоит антикварный шкаф и небольшой сундучок. Рядом с дверью почует небольшой квадратный столик.

Стражник проверяет комнату каждые десять минут. В столе можно найти десять золотых монет и тридцать серебряных, а также разные записки и письма. В шкафу висят шёлковые платья и выходные костюмы, а в сундучке можно найти арбалет, дорогое вино, духи и пятьдесят серебряников. За одним из ковров при успешном чеке на наблюдательность можно обнаружить тайник с деловыми бумагами и двумя сотнями золота.

Если стражник обнаружит взломанный замок, он ворвётся в комнату, но в случае, когда игрок успеет подмести шаги и спрятаться, он быстро убежит прочь, чтобы передать о том, чтобы немедленно перекрыть все выходы.

Библиотека

Библиотека города содержит в себе более пятисот разнообразных трактатов и полноценных книг. Вдобавок, администрация города использует её, как архив. В архиве можно обнаружить историю строительства города, поиск займёт 12-интеллект часов. Помимо архива в библиотеке, возможно, найти за 2кб-интеллект часов книгу по любой дисциплине. Всего книг – удача/2 партии.

Но попасть в библиотеку очень трудно – необходимо разрешение городской главы, скрепленное печатью его писаря. Это правило возникло из-за того, что жители пытались спрятаться от нашествия чудищ и давящего страха в библиотеке. Поначалу их пропускали, но вскоре в суматохе люди испортили несколько дорогих книг, из-за чего архивариус вынес вышеуказанное решение.

Здание библиотеки необычайно мало. Скорее всего, тут можно высмотреть не так уж много ценных работ. Квадратный домик охраняет двое постовых – один стоит, прислонившись к прохладной стене и понутив голову. Скорее всего – спит. Другой напротив – то и дело прищурившись, всматривается в клубящийся туман и покуривает папиросу.

Стражники прочитают героям указ головы. Когда игроки добудут его (тот спросит уважительную причину), парни отворят каменные дверцы, и взгляду героев предстанет винтовая лестница, ведущая под землю – обширная библиотека находится там. Библиотекарь вручит героям свечку, которая, при провале чека восприятие/6, способна подпалить бумагу из-за неосторожности обращения с ней.

Западная Кузница

Западная кузня – маленькое смердящее гарью зданье. Шум кузнечного молота можно услышать уже с расстояния минуты ходьбы. В ней круглосуточно работают пятеро гномов, один из которых сейчас находится у лекаря. Производят превосходные по качеству доспехи, но, как и полагается, довольно дорогие.

При себе гномы ничего не хранят, кроме дневной выручки (50 золотых), которую отдают своему собрату на хранение каждый вечер.

У них можно приобрести любые (кроме самых дорогих) доспехи, с наценкой в пятьсот серебряных монет, а также оружие.

Южная кузница

Южная кузница – очень большое, крытое черепицей, здание, примыкающее к стене. Она расположена рядом с замком и казармами. Работает только на производство оружия солдатам, но в связи с происшествиями последних дней, начала продавать задёшево простое оружие и броню. Её постоянно охраняют шестеро солдат и кузнец со своим подмастерьем. Вечером стража уходит на десять минут, чтобы смениться. А ещё через час расходятся по домам работники. В кузнице только лишь один товар – Его в десять раз больше, чем герои могли бы унести.

Лекарь

Городской лекарь – Нирсес, из шкуры вон лезет, чтобы помочь как можно большему числу пострадавших. Свободные руки ему очень бы понадобились, но бесплатно, к сожалению, никто не хочет работать. Лекарь может надеяться только на безрассудных искателей приключений, которым важны не столько деньги, сколько полезные в опасных ситуациях предметы – микстуры, свитки, тёплая одежда...

За каждый день работы одного человека у него в лазарете, Нирсес обещает, после того, как пройдут чёрные дни подарить в качестве благодарности особый порошок, сейчас уже, к сожалению, закончившийся. Порошок, при втирании в рану, моментально заживляет её, что очень пригодилось бы таким необычным людям, как они.

В длинном и узком помещении по обе стороны вдоль него располагаются кровати. Все они заняты – тут и люди, и несколько хоббитов, да два гнома. Некоторым расстелены на полу простыни, вместо недостающих кроватей. В комнате слезятся глаза от насыщенного травяными испарениями и зловония гниющих ран воздуха. То тут, то там раздаются сдавленные стоны. Особенно стенают и жалуются четверо хоббитов, расположившихся у дальнего конца здания.

Из врачей присутствует только двое – очень уставший с виду длинноволосый человек, хотя нет – эльф, да пронырливый, всё время бегающий, лысый человечек в окровавленном сюртуке.

Эльф Лидеран Ролианил – проезжий в городе. Он решил остаться в городе и помогать Нарсису. Если герои окажутся достаточно способными, чтобы понять эльфийскую природную магию и согласятся остаться на некоторое время в лазарете, то он с радостью научит их заклинанию «первая помощь» и «панацея», но в противном случае, не станет терять время, которое мог бы потратить на пострадавших. В простые же людские приёмы лечения он не верит.

От некоторых раненых и больных можно получить важную информацию. У нескольких хоббитов можно выудить из пузатых карманов удача плюс кб серебряных монет от каждого. У гнома есть связка ключей – от западной кузницы и сундука со сбережениями.

Замок

На юге «Дакроса» расположились земли Монтеара Кроулисса – зажиточного дворянина, самого влиятельного человека в городе, частенько замещающего даже городскую голову. Поместье представляет собой зелёное поле, на котором определились все военные силы этого небольшого городка. Это и казармы, и громадный замок, и даже кузница.

Замок имеет три этажа и подземелья, сложен из массивных базальтовых глыб, стены оплетены диким виноградом. В каждом маленьком окне горит свет, а у входа, как обычно, скучают двое постовых, не пропуская никого в дом графа.

В самом замке вечно снуёт прислуга, бегают дети, будто не зная, что стряслось снаружи. Хозяйка замка – Елена, охотно проведёт по украшенным гобеленами коридорам, винтовым лестницам, слабо освещённым тусклыми факелами, залам с изящными фресками на потолке и стенах, показывая гостям все комнаты, кроме подземелья. Она сообщит, что сам Монтеар в данный момент не может провести с ними время, потому что сильно занят, но при первом же вопросе сознается, что он в отчаянии – не может найти преступников, недавно ограбивших спальню для гостей.

Подземелья замка

Герои попадают туда, только если стражники согласятся их пропустить. Это мрачное подземелье, с потолка которого капает вода, все двери заперты, в некоторых содержатся заключённые. Конец подземелья должен привести к огромному залу, где обычно находят укрытия жители во время бедствий, но сейчас граф не хочет никого туда пускать из-за жадности и самолюбия. Если герои захотят поднять бунт в городе, рассказав об этом, то Кроулисса придётся впустить горожан.

В подземельях и обосновались культисты.

Казармы

Неровное здание без окон возле замка – казармы. Неподалёку от него можно найти несколько чучел для тренировки. Там же – инструктор, который предложит новичкам в

городе добрую, хоть и однообразную пищу и кое-какое оружие, если они захотят стать его новобранцами. Также он может бесплатно обучить своих солдат владению с каким-нибудь видом вооружения.

Инструктор – бывалый солдат с проседью в волосах. К его поясу прицеплен добрый боевой молот. Пожилой воин хромает на одну ногу, а на правой руке отсутствуют два пальца.

Сценарные персонажи

Монтеар и Елена Кроулисс

Монтеар – человек с кругловатым лицом, длинными светлыми волосами по подбородок, немного загнутые кверху на кончиках. Нос немного загнутый вверх, а взгляд показывает глубокую образованность. В последнее время к нему добавилось и тяжкое отчаяние. Лицо идеально выбрито, а воздух пропитан тщательно подобранным ароматом. Его жена Елена Кроулисс – пышная грудастая женщина с хорошими манерами и гулким низким голосом. Черноволосая леди выделяется плавной походкой и мёртвой хваткой, вероятно, она через своего супруга управляет всем поместьем. Имеется многочисленное потомство, в том числе и младенец – мальчик, которому ещё даже не дали имени.

Гедрин – городской волшебник

У него никогда не было учителя, вся его жизнь – вечная борьба с коллегами, считающими, что «полунатасканный псевдомаг» не имеет права на то, чтобы оказывать свои услуги добрым людям. Гедрин своими собственными усилиями добился многих удивительных и чудесных вещей, особенно ему удавалась гидромагия – погодные явления, наподобие дождя и тумана, яды, а также гадания по водной глади.

Во время одного из сеансов гадания ему раскрылось видение о том, как извлечь заключённую в городских камнях магическую силу, но он знал, что ему никак не удастся заполучить крупы необычного вещества из них, потому что никто не разрешит развалить своё жилище ни за какие деньги. У него были связи с фанатиками – ведьмами, служащими древнему спящему божеству, как вдруг на него сошло озарение. Он задумал невероятный план – вместе со своим другом Фангурсом, прирождённым демонологом, создать впечатление, будто пророчество, написанное в страницах сектантов начало сбываться. Так они надеялись напугать всех жителей, заставив поспешно удалиться из «Дакроса», но они не рассчитали, что не всем людям было куда уходить...

Гедрин облачён в роскошную синюю рясу с капюшоном, подчёркивающую его связь с магией вод. Капюшон создаёт такую тень, будто лица совершенно нет, а в одежде стоит призрак. Но Гедрин деликатный человек, поэтому, завидев ваше удивление, отточенным движением запрокидывает капюшон, показав своё молодое небритое лицо. Волосы иссиня-чёрные средней длины, а глаза – один зелёный, другой голубой. Всю эту причудливую картину завершает короткая бородка и вычурный лёгкий посох в левой руке, покрытый у наверхия инеем даже в этот довольно жаркий день.

Сейчас Гедрин живёт со своим другом вне пределов города.

Остальных персонажей ведущий описывает согласно своим представлениям.

Описание приключения

Завязка

Пролог у истории может быть самый разный, зачастую он определяется ранее сыгранными сценариями. На всякий случай предложу три завязки.

1). Герои банально останавливаются передохнуть в городе по пути куда-нибудь, например, на приём в гильдию магов. Они посещают город и встречают охрану, которая предупреждает о чертовщине, творящейся за их спинами.

2). Игроки во время путешествия по другим городам натываются на объявление о просьбе помочь в расследовании покушения на графиню Сильвию Лоренгайт. Либо их посылает сам муж Сильвии.

3). В руки героев каким-нибудь образом попадет книга, повествующая о культах на холме, проводящихся таинственными неизвестными личностями. По прибытии на это место, герои встречают мага Гедрина, который расскажет, что храмы были разграблены во время строительства «Дакроса».

Получение задания

У ворот города охрана расскажет о бедствиях, нашедших на город и скажет о том, чтобы такой слаженной группе обязательно требуется навестить поместье графа Кроулисса, потому что он уже давно ищет энтузиастов для помощи в расследовании убийства. Также стражник выдаст рекомендательную бумагу, предъявив которую, партия сможет пройти в замок.

Нашедши это здание, они встретят внутри супругу Монтеара Елену, которая отводит их к мужу. Муж предложит незамедлительно начать расследование дела. Сумма, предложенная им, воистину поражает воображение – три сотни золотом за покушителя или наводку на него, причём каждый день цена падает на пятьдесят золотых, потому что велик риск того, что появится сер Лоренгайт, собственной персоной. Это опозорит весь род Кроулиссов.

В придачу, за устранение творящегося в его родном городе беспредела, сумма награды возрастёт вдвое. Граф даёт героям разрешение посещать любую комнату в его замке, если это необходимо.

Осмотр спальни

Спальню после трагического происшествия оставили нетронутой. За маленькой девочкой ухаживает юная Альдисса – дочь Елены.

Комната перевернута вверх дном. Стены испачканы кровоподтеками, по полу тянется багровый след, ведущий к двери. Кровать взъерошена, перина видимо, разорвана во время драки, и её содержимое вместе с разбросанными предметами интерьера завершает ужасную картину борьбы. На полу всё ещё осталось оружие убийства – простой меч с гербом в виде конской подковы, перечёркнутой двумя стрелами. Справа от входа в комнату доносится лёгкий ветерок из окошка. В нижней её части несложно заметить глубокие борозды, оставленные чугуном крюком, валяющемся неподалёку от окна. Там, где должна крепиться к нему верёвка, болтается лишь короткий пушистый хвостик от оборванного троса. Стражники сообщают, что расследованием занимался инструктор со своими солдатами, но, не добившись особых успехов, вскоре был отстранён от этой бесполезной траты времени.

рассказ инструктора

Инструктор, который играет роль следователя при необычно сложных преступлениях, так и не смог добиться каких-нибудь результатов. Он думает, что это произошло именно из-за того, что он – сдешний. Сотник предполагает, что в городе бесчинствует банда чёрных магов, из-за которой и случилась напасть. Если в партии есть маги, то он предложит им тихо влиться в их ряды, чтобы разузнать всё подробнее. Если потребуется войти в библиотеку, то пусть игроки скажут Городскому Голове, что их послал Ригерт.

О самом покушении – скажет что, судя по мечу, это его бывший стражник, охранявший спальню графини. Если нужно, то разрешит героям зайти в казармы и найти там его приятелей.

Допрос в казарме

Парни из казармы, увидев, что герои – не их ротники, тут же начнут отрекаться от этого солдата, говоря, что он, мол, необщительный и, вообще, был всегда какой-то чужой.

По подсказке ведущего герои могут сообразить, в чём дело, но с ними никто так и не заговорит после. В случае если игроки предварительно запишутся в сотню или применят

заклинание, меняющее внешность, то им расскажут, что погибший солдат Марий очень был падок до воровства, да и частенько проводил свободные часы в таверне с неким Пердаруно – очень подозрительным типом.

Трактир

В трактире присутствуют за отдельным столом шайка разбойников, гномы и другие привычные в кабаках посетители.

Разбойники на вопрос о Пердаруно попросят пройти с ними, чтобы отвести их, а затем нападут...

Расколотся могут только при пытках. Ответят, что это – человек, который ищет людей с магическими способностями и предлагает им обучение чёрному искусству. Те, кто отказывался, вдруг, забывали встречу с ним. Его можно найти, если показать свою магию на деле внутри трактирного зала, где сейчас много народу. В лицо этого колдуна не знает никто – тут же забывают...

Когда герои покажут что-нибудь на глазах посетителей, то если они сочтут это за чёрную магию, то набросятся на игроков, и потащат на площадь вешать.

Партию заводят на помост под неугасающую брань толпы. Многие из них кидаются едой, рвут волосы и одежду, которую могут достать. Затеявший это, громко провозит

- у кого-нибудь есть верёвка?

При провале чека на удачу – найдётся, в противном случае один мальчишка из толпы побежит домой, чтобы принести её. В это время на него нападает прокнис и убивает, что позволит игрокам убежать или спасти его при помощи магических манипуляций.

Если всё-таки на шею игроков ляжет крепкая и толстая петля, то здоровенный амбал довольно-таки крепко затянет верёвку и начнётся отсчёт до трёх, после чего все люди начнут ликовать, будто герои и впрямь начали в конвульсиях болтаться на виселице, хотя они так и останутся стоять на помосте. Затем все, довольно весёлые, разойдутся, оставив их в недоумении стоять с петлёй на шее.

Сзади вас окликает молодая женщина: «Чего стоите тут? Слезайте». Подходят к ней. Это привлекательная девушка с длинными рыжими волосами, ниспадающими на чёрный походной плащ. Оглядев вас с ног до головы, заносчивым тоном произносит: «Зачем меня искали достопочтенные волшебники?»

Это и есть Пердаруно. Она слышала то, как персонажи спрашивали информацию о ней у местной шайки воров. Ни на какие вопросы героев не ответит, только предложит вступить в орден культистов, прошедши испытание – посетить библиотеку и забрать книгу теней.

Если героев не повесят, то, как только они окажутся одни посреди улицы, встретят эту девушку. В случае если те захотят её убить, то, как только это произойдёт, она рассыпается со смехом в песок, оставив после себя один только походной плащ.

Поиски книги

Книга теней – под пристальным наблюдением библиотекаря, поэтому, чтобы выкрасть её нужно либо отвлечь, либо убить его вообще. Если игроки отвлекают его, то вор получает бонус в размере максимального общения у членов партии. Попытка украсть предмет занимает минуту и имеет штраф 12.

Книга представляет собой просто кипу пустых листов, обтянутых кожаной обложкой. Если имеется маг, способный распознавать магию, то сможет увидеть магические руны. При прочтении книги с грамотностью 10 получает 2000 опыта.

Снова Пердаруно

Девушка отведёт героев в закоулок и скажет, что они приняты. В обмен на книгу каждому даст чёрную мантию (3 к защите, 2 к магии тьмы) и книгу для записи заклинаний чужих школ, которая позволит использовать любые жреческие и магические школы, требуя вместо указанной школы магии – магию астрала со штрафом круга магии, помноженного на 3. В этом случае кидается чек на магию астрала с этим штрафом, при провале которого, киньте кб:

- 1).Сгорает лист с заклинанием
- 2).Заклинание накладывается на случайную цель
- 3).Герою наносится вред в размере затраченных пд

- 4). Накладывается совершенно другое заклятье
- 5). Маг ослепнет на к3 раунда
- 6). заклинание просто не срабатывает

Пример:

Гедрин с магией астрала 9 хочет использовать книгу. Он выбрал спелл с заклятьем «Луч смерти». Оно второго круга, значит, имеет штраф 6. С учётом штрафа магия астрала Гедрина понижается до 3. Он начинает производить заклятье, вследствие чего кидается чек к20 на его магию астрала.

На кубике выпало 16 – ему не удалось, значит, кидаем к6:

Результат броска – 3. Так как «Луч смерти» требует 6 пунктов действия, то ему наносится ущерб 6.

Девушка также сообщит, что героям нужно посетить лазарет, в котором они найдут её приятеля лекаря. Он объяснит им, что от них требуется.

Лекарь

Тут всё легко – лекарь расскажет, что храм их секты был разрушен, и теперь они живут в городе (Пока ни слова о камнях). Предания гласят, что в случае, если их богам не принесут в День «падающих звёзд» младенца, причём не какого-нибудь, а рождённого в определенный час суток, то боги разгневаются на людей и нашлют кару... К сожалению, этим ребенком оказалась дочка графини. Культисты подкупили стражника, чтобы он выкрал девочку, но это не вышло. Теперь, если не убить её, то не только городок, но и земли на много миль вокруг будут обречены

Требования от партии просты – принести девочку в лазарет. Если она откажется, то лекарь поймёт их решение и предложит выполнить задание тогда, когда герои сочтут нужным.

Граф не будет доволен текущим состоянием дела – ему обязательно нужно место сборищ самих сатанистов.

Новый храм

Дальнейшее расследование ложится на плечи самих искателей приключений. Они могут обмануть лекаря, принёсши ему другого ребёнка; схватить его и приняться пытать; действительно выкрасть дочь Сильвии (тогда придётся убить Альдиссу); пробраться в подземелья и найти там вход в святилище культа.

В любом случае, каким-нибудь образом герои попадают внутрь святилища. В ходе ритуала принесения жертвы выяснится, что боги тут ни при чём... Либо, если герои приведут стражу в логово секты, то от умирающего главы ордена узнают это.

Тупик?

Будет казаться, что расследование зашло в тупик. Отчего эта напасть? Но по прошествии суток, герои снова встречают Пердаруно. Её лицо изувечено шрамами, а одного из глаз нет. Нижняя Половина правой руки покрылась настоящей змеиной чешуёй. Плащ в нескольких местах разорван. Девушка сообщит, что в напасти виновны не культисты, а чёрные маги, проводящие атаку на «Дакрос» извне. Она узнала, что один виновников содеянного – демонолог Фангерс, живущий в ближайшей деревне. Но он оказался сильнее, чем девушка предполагала. Единственный способ покончить с нахлынувшими бедствиями – избавиться от волшебников. Для этого она предлагает свою помощь.

Смерть чародеям!

Когда герои нападут на приятелей-магов, фангурс разобьёт какой-то плоский камень и девушка истошно завизжит и повалится на пол, где в корчах и конвульсиях окончательно потеряет человеческий вид. На трансформу уходит два хода. В конце неё вместо очаровательной девушки на полу окажется громадный чешуйчатый ящер, который набросится на героев. На шее ящера ярко блестит амулет из вещества, которое в изобилии присутствует в глыбах, рассеянных по всему городку. Если снять амулет с шеи ящера, он набросится на демонолога и сдохнет вместе с ним.

Гедрин создаёт ледяную стену, чтобы защитить фангурса, который каждые два хода будет призывать демона произвольной природы (огненного, водяного, земного или воздушного). А сам водяной маг начнёт применять свои заклятья, указанные в приложении.

Когда с магами будет покончено, в башне фангурса можно обнаружить следующие предметы:

1). Дневник Гедрина, описывающий его мотивы

2). Посох Гедрина с заклятьями:

«Ускорение метаболизма, туман, защита от магии воздуха, хождение по воде»

Все заклинания не требуют материалов и навыка в их школе магии, но ими может пользоваться только маг или жрец.

3). Хрустальный шар

4). Напитки, глотнув которые, человек приобретает устойчивость к внушениям.

5). Четыре книги, каждая из которых содержит 800 очков опыта.

6). Семьдесят три золотых монеты и ещё сорок в случае успешного чека на наблюдательность

7). Одноразовый свиток, при прочтении которого все замки вокруг открываются, само заклинание исчезает со свитка. Попытка его переписать удастся, но заклинание все равно работать не будет.

8). Амулет фангурса, дающий бонус к ущербу от магии смерти 2.

Остальные предметы внимания не заслуживают.

Победа

За четыре часа зловещий туман рассеивается. В честь героев устраивают праздник, а граф предлагает им обещанную награду.

В случае успешного завершения миссии герои получают 5000 опыта.

Если они остановятся на половине сценария – 2000 опыта каждому.

Остальной опыт назначается ведущим.

Локальный бестиарий.

Мертвец

Уровень	2	Типы атак	
Интел.	0	Рука	
Воспр.	4	Атака	12
ПД	5	ПД атаки	4
Хиты	22	ШКУ	3
Крит. Хиты	0	ШКП	0
Защита	0	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к3
Опыт	30	Тип ущерба	сп.

Тень

Уровень	1	Типы атак	
Интел.	2	Когти	
Воспр.	5	Атака	14
ПД	8	ПД атаки	3
Хиты	30	ШКУ	4
Крит. Хиты	8	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к12
Опыт	30	Тип ущерба	сп.

Адский пёс

Уровень	4	Типы атак	
Интел.	3	Пасть	Огненное дыхание
Воспр.	10	Атака 13	Атака 13
ПД	9	ПД атаки 4	ПД Атаки 7
Хиты	20	ШКУ 5	ШКУ -
Крит. Хиты	14	ШКП 2	ШКП -
Защита	8	Дальность 1	Дальность 10
Броня	0	Ущерб к10	Ущерб к10
Опыт	100	Тип ущерба клин.	Тип Ущерба Огн.

Суккубус

Уровень	5	Типы атак	
Интел.	8	Когти	
Воспр.	8	Атака 16	
ПД	9	ПД атаки 3	
Хиты	35	ШКУ 10	
Крит. Хиты	15	ШКП 2	
Защита	10	Дальность 1	
Броня	2	Ущерб к12+2	
Опыт	150	Тип ущерба нож.	

Способность: очарование 9ПД, чек на харизму

Прокнис

Уровень	4	Типы атак	
Интел.	1	Щупальцы	Удушье
Воспр.	6	Атака 14	Атака 17
ПД	9	ПД атаки 3	ПД атаки 2
Хиты	26	ШКУ 4	ШКУ 6
Крит. Хиты	14	ШКП 2	ШКП -
Защита	3	Дальность 2	Дальность -
Броня	4	Ущерб 2к6	Ущерб 3к6
Опыт	200	Тип ущерба сп.	Тип ущерба сп.



Гаргулья

Уровень	6	Типы атак			
Интел.	3	Пасть		Когти	
Воспр.	8	Атака	16	Атака	16
ПД	8	ПД атаки	4	ПД Атаки	3
Хиты	40	ШКУ	4	ШКУ	4
Крит. Хиты	16	ШКП	1	ШКП	1
Защита	6	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к12	Ущерб	к8
Опыт	70	Тип ущерба	клин.	Тип Ущерба	Клин.

Способность: Полёт – 6, в воздухе атакует когтями

Гедрин и Фангурс

Уровень	6	Типы атак			
Интел.	9	Посох			
Воспр.	4	Атака	12		
ПД	7	ПД атаки	4		
Хиты	40	ШКУ	2	Защита от магии 9	
Крит. Хиты	16	ШКП	2		
Защита	6	Дальность	2		
Броня	7	Ущерб	к12		
Опыт	150	Тип ущерба	туп.		

Заклинания

Фангурс	Гедрин
Инферно	Парализация
Огненный щит	Ледяная стена
Вызвать демона	Ядовитый туман
Превращение	Защита от магии воды
	Холод
	Грязь
	Молния

Ведущий, руководствуясь здравым смыслом, вправе модифицировать параметры вышеуказанных существ.